3DM-SMV小组免责声明




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.76
研究中心
荒野兵器 交叉火力[PSP]
最终幻想战略版 封穴的魔法书A2 [NDS]
专题企划
掌上斗士史话
掌机格斗游戏的进化与发展（上）
寂静岭起源
详细图文剧情攻略 [PSP]
带你进入恐怖的根源
SILENT HILL ORIGINS
12款新作特快一举奉上
海豹突击队 战术打击[PSP] / 辛普森一家[PSP] / Ben 10 地球守护者[PSP]
恐怖病院[NDS] / 反叛的鲁鲁修[NDS] / 马里奥聚会DS[NDS] / Apathy 鸣神学园都市传说侦探局[NDS]
使命召唤4 现代战争[NDS] / 乐高星球大战 传奇 [NDS]
装甲战略DS[NDS] / 世界足球 胜利十一人DS GOAL × GOAL[NDS] / 迷宫制造者 魔法铲子与小小勇者[NDS]
SP


PSP软件/硬件/游戏/影音
PSP
e族
3DVD-ROM
全面收录PSP最新资源
12月号
19.8元
VOL.3
[新作e展]
寂静岭 起源
试玩报告
SILENT HILL ORIGINS
[卷首策划]
LOVE
以游戏的名义！
[封面女生私房话]
IT MM
的游戏生活
[e游小说]
恶魔城 血之轮回
剧情小说
[影音e区]
英雄第二季 火热美剧连载
[专题e评]
像与不像，谁说了算？
2007年电影改编游戏小议
New!
[e族百科]
带你走进冬装新潮流
[软件e览]
教你用PSP爽GBA游戏
PSP · e族
12月号
已上市
各地报刊亭均有销售
话梅杂志&3DM-SMV



特等奖



NDSL主机 1名



新版PSP主机 1名





一等奖



MD Max掌机 3名

最新掌机FC 3000 (OS升级版) 3名

二等奖



M3DSR烧录卡 3名



SC-SD震动版烧录卡 2名

SC-miniSD烧录卡 1名



EZ5烧录卡 2名



DS Linker 8G烧录卡 1名

三等奖



北通NDSL硅甲468 BTP-6468 1名



北通NDSL布包426 BTP-6426 1名



北通NDSL贴膜416 BTP-6416 1名

黑角PSP高透光屏幕保护膜 BH-PSP07726 1名



黑角NDSL卡通防水包 BH-DSL09206 1名

黑角掌机USB充电王 BH-MUL03746 1名

参与方式： 只要在2007年12月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中143页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第78辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

EZflash小组



黑角电子有限公司

GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

Ewin flash小组

威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

初代《寂静岭》前所发生一切
带你进入恐怖的根源

SILENT HILL ORIGINS

PSP

寂静岭 起源

图文剧情攻略

全Ending达成条件
全隐藏服装获得方法

P110

P45

掌上斗士史话

回顾掌机格斗游戏的进化与发展
回望掌上斗士十多年来走过的路
……

专题企划

掌上斗士史话
——掌机格斗游戏的进化与发展（上）



掌机王SP 目录



VOL.76

美术总监：吴松

口袋光环Vol.76



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eaml或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游 戏 索 引

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

硬件 HARDWARE 限量发售，PSP新颜色"深红"主机即将推出



在掌机领域，推出多种颜色的主机是一项常见的市场战略措施。众所周知，任天堂非常善于在主机颜色上做文章，而最近PSP也打起了颜色攻势。日前，SCEJ公司宣布，PSP-2000主机将再次推出新颜色——"深红"(Deep Red)。据悉，深红版PSP将于2007年12月13日分两种版本限量发售——"PSP深红超值版"以及"PSP深红1Seg版"。前者售价为售价22800日元，后者捆绑了1Seg电视接收器，售价为29800日元。

"PSP 深红超值版"包装内容：

PSP"深红"版主机
收纳包
挂链
擦屏布
记忆棒(32MB)

"PSP深红1Seg版"包装内容：

PSP"深红"版主机
1Seg电视信号接收器
专用支架
收纳包
挂链
擦屏布
记忆棒(1GB)



事件 EVENT 承受不住"16连点"，复刻版"Shooting Watch"因质量问题中止发售

2007年7月，日本著名游戏厂商Hudson曾宣布，为了纪念集连射测定器与时间功能于一身的"Shooting Watch"发售20周年，他们将推出一款复刻版的"Shooting Watch"产品，并在高桥名人的官方网站上实行订购。本次的复刻版"Shooting Watch"将附赠一张特别面板贴纸(《炸弹人》、《星际战士》、《高桥名人的冒险岛》其中的随机一种)，售价为1800日元，限量生产10000台。可近日这件事情却发生了变故，11月1日，Hudson公司突然宣布由于该复刻版"质量无法达到消费者的期望"，因此将中止该产品的发售，今后待设计和部件达到质量要求后将进行再次预约销售。

"Shooting Watch"原版于1987年发售，是一款拥有连射测定器与时间功能的便携式掌机产品。1980年高桥名人曾创下了闻名游戏界的秒间16次的连射记录，受之影响"Shooting Watch"的销售十分火爆，累计销量达到100万台。



目前Hudson已经取消了全部复刻版"Shooting Watch"的预约记录，高桥名人也在自己的博客中公开对此事表示道歉。

事件 EVENT 坚持走非核心玩家路线，NDS不久将添加新的“非游戏功能”



2007年，任天堂用NDS和Wii向世人证明了其拓展非核心用户市场的决心，他们凭借在掌机和家用机市场的惊人表现逐渐掌握了市场的主动权。继今年在E3 2007上公布具有颠覆性意义的游戏周边Wii Fit之后，任天堂即将再次向着非传统游戏领域跨出了新的一步。

日前，任天堂社长岩田聪在接受美国华尔街日报记者采访时透露，近期任天堂计划再为NDS添加一系列实用的“非游戏功能”，这些新特性将使NDS在诸如火车站、游乐园和博物馆等公共场所发挥新的功能，为用户提供更为丰富和广泛的服务。但遗憾的是，岩田聪在采访中并没有详细解释他口中NDS这种所谓的实用新功能，也没有确认其具体的推出日期，因此现在有关这一新功能的概念依然停留在猜测阶段。

实际上，任天堂此前已经在潜移默化中开发过不少类似岩田聪所说的非游戏功能。在美国前不久的棒球大联盟比赛阶段，任天堂曾经为部分地区NDS用户提供过赛事信息、比赛精彩回放等服务的下载。而在日本，许多博物馆都已经开始提供面向NDS用户的展馆地图或虚拟导游手册的下载服务。由此分析，岩田聪在采访中提到的NDS新功能也有可能将以这种毫不张扬的形式暗中进行。

“NDS(NDSL)将成为全球第一台真正意义上的面向所有普通大众的无线便携式掌机。”岩田聪在采访中对记者说道：“NDS拥有如此丰富的功能和新颖的创意，如果不能把这些特性应用到实际生活中，那无疑将是一种浪费。”



事件 EVENT PSP、PS3系统版本再次升级，PSP功能进一步强化

2007年10月30日，SCE再次对PSP的系统版本进行了升级，此次升级后PSP的版本号为3.72。本次系统升级增强了PSP主机两方面机能。首先是强化了玩PLAYSTATION Network作品的机能，其次是更新了1Seg的频道列表(只对应PSP-2000)。

另一方面，已经制作了将近一年之久的PS3的2.0版系统固件也于北京时间2007年11月8日中午正式发布了，新版本在PS3的人性化功能方面开启一个新的时代。它将带来玩家期待已久的游戏中的开启系统界面，支持更多的视频格式等一系列的改变，而在PSP和PS3的联动方面也随着本次的PS3系统升级再次大幅强化。用PSP遥控开关PS3主机是在PSP与PS3联动功能上进化最大的一点，这点玩家们其实已经可以在之前的PSP固件更新中得到了暗示。此外，遥控游戏功能将会加入全新的功能。



利用遥控开机功能你可以从任何Wi-Fi热点连入你的PS3。比如，当你空闲时可能你会发现PS网络商店有新的更新，你可以开机之后放心地让PS3自己下载游戏。在离开时，你可以随时通过自己的PSP接入热点查看下载进度，当下载完毕你可以遥控关机。

硬件 HARDWARE 永恒星海，《星之海洋 初次启程》限定主机同捆版详情公开



自PSP平台的《星之海洋 初次启程》公布后，SE就宣布了本作将推出限定主机的同捆版。日前，Square Enix公司正式发表了预定于12月27日发售的本作限定主机同捆版的详细情报。游戏的限定版被命名为“永恒版”，将是《星之海洋 初次启程》正式版软件与限定PSP主机（PSP－2000）的同捆版，售价为24840日元。此外，《星之海洋 初次启程》永恒版包装中的游戏将有特别的封面外，而且还将同捆原创图案的新型PSP主机收纳包。



软件 SOFTWARE 《怪物猎人 便携版 2ndG》明年3月13日发售 PSP同捆版发售确定

Capcom日前宣布，于东京游戏展2007中正式发表的PSP新作《怪物猎人 便携版 2ndG》将于2008年3月13日发售，同时还将推出与PSP主机的同捆版，售价目前未定。

《怪物猎人 便携版 2ndG》是以《怪物猎人 便携版 2nd》为基础制作的资料篇性质作品。该作将会继承前作所有要素，在此基础上，加入变换性别、增加新的怪物和新的场景，G级新任务将是本作最大的卖点，更有比前作上位BOSS级怪物实力更强大的G级怪物出场，迅龙、浮岳龙等新怪物一定让你热血沸腾。详细情况还请关注《掌机王SP》后续报道。



事件 EVENT 日本人气偶像北乃纪伊代言游戏《13岁的Hello Work DS》



Digital Works Entertainment公司日前宣布将起用日本人气女演员北乃纪伊作为NDS新作《13岁的Hello Work DS》的形象代言人，今后将拍摄杂志广告、海报等为本作进行宣传。同时北乃纪伊还将为本作的主人公配音，这是她首次担任配音工作。北乃纪伊曾在前些日子广受好评的电视剧《14岁的母亲》以及其他影视剧中有过上佳表现。

NDS游戏《13岁的Hello Work DS》是一款职业体验型AVG游戏作品，游戏讲述为了救助人们失去劳动欲望的未来世界，主人公少女“咪可”跨越时空来到现在，体验各种职业并收集情报，将劳动的重要性转达给未来世界的人们。游戏中玩家将扮演“咪可”，找到社会中存在的各种职业，并通过迷你游戏来体验这些职业。



新闻短讯

《WE2008 无所不在 进化》发售日确定

Konami公司日前宣布，人气足球游戏"《世界足球 胜利十一人》系列"的PSP平台最新作《世界足球 胜利十一人 2008 无所不在 进化》将于2008年1月24日发售，售价为4980日元。



《世界足球 胜利十一人 2008 无所不在 进化》是系列最新作《世界足球 胜利十一人 2008》(欧美地区游戏名为《职业进化足球2008》)的PSP版，是PS2版的完全移植作品。本作完全再现了PS2版完全相同的动作AI，玩家可以体验到与PS2版同样的游戏感觉。本作还支持与PS2版的存档数据交换，玩家可以将PS2版的游戏存档拷贝到PSP版中，在外出时在PSP上继续PS2版的游戏，而回家后又可以将数据拷贝回PS2版，在PS2版上继续游戏。

花样百出，《葡萄酒初鉴赏DS》同捆真实葡萄酒销售

Square Enix公司宣布，NDS新作《葡萄酒初鉴赏DS》将推出1000套红酒同捆限定版，售价为4600日元，软件单体的价格为2800日元。此次的限定版"葡萄酒初鉴赏套装"将游戏软件与获得高评价的法国葡萄酒Dourthe Numéro Un同捆销售，让玩家在了解葡萄酒知识的同时能够品尝到美味的葡萄酒。



《葡萄酒初鉴赏DS》是一款介绍葡萄酒相关基础知识、情报的应用型游戏软件，由日本葡萄酒专门志《Winart》编辑部参与开发，于2007年11月15日发售。

《心跳回忆 Girl's Side 2nd Season》明年情人节应景发售

Konami公司宣布，NDS恋爱AVG新作《心跳回忆 Girl's Side 2nd Season》将于2008年2月14日发售，售价4980日元，而那天也正好是情人节。



《心跳回忆 Girl's Side 2nd Season》是2006年8月发售的PS2游戏《心跳回忆Girl's Side 2nd Kiss》的NDS移植作品。玩家将扮演主人公在依山傍海的美丽城市——羽崎与学园充满魅力的男主人公们一同度过美好的高中时光。作为NDS版的独特要素，使用触控笔的操作必不可少，另外游戏中还将增加两位新角色以及全新的"大接近模式"。

《上古卷轴IV 湮灭》PSP版已经取消

近日，美国的大型游戏连锁店Gamestop的顾客被告之《上古卷轴IV 湮灭》的PSP版已经取消开发了。店家的通知中表示"《上古卷轴IV 湮灭》的PSP版已经被制作方取消，所有预订的顾客可以全额取回你们的预订款或是选择购买其他游戏。"目前Bethesda工作室还没有就这一消息正式作出回应。

关注数字

《成人脑力锻炼》全球销量接近1000万！

10000000

日前，根据英国游戏产业市场调查机构ChartTrack发布的数据，NDS(包括NDSL)主机在欧洲游戏业最主要消费市场之一的英国创造了新记录——累计销量达到400万台。

"依靠其独特的吸引力和别具一格的游戏软件，NDS(NDSL)在拓展游戏市场、扩大游戏产业用户群的事业上发挥了不可估量的巨大作用。"任天堂英国分社总经理David Yarnton对记者表示。任天堂英国分社官方随后对外确认了这一消息，并表示在2007年圣诞假期的销售旺季到来之前，任天堂在英国就已经卖出了100万台NDS系列主机，销售业绩大大超过了预期水平。

任天堂的NDS于2005年3月在欧洲正式发售，曾一度在欧洲各地引起巨大的轰动效应。去年NDS主机的改良型机种NDSL上市后，配合《新超级马里奥兄弟》等游戏，在英国、法国等欧洲主要市场再次掀起了一股掌机热潮。

此外，ChartTrack同时发布数据称，由任天堂第一方开发的NDS游戏《成人脑力锻炼》在英国也已经累计售出100万套以上，加上本作日版和美版的销量，这款开创全球范围内"脑力锻炼"热潮的游戏销量已经接近1000万套了。

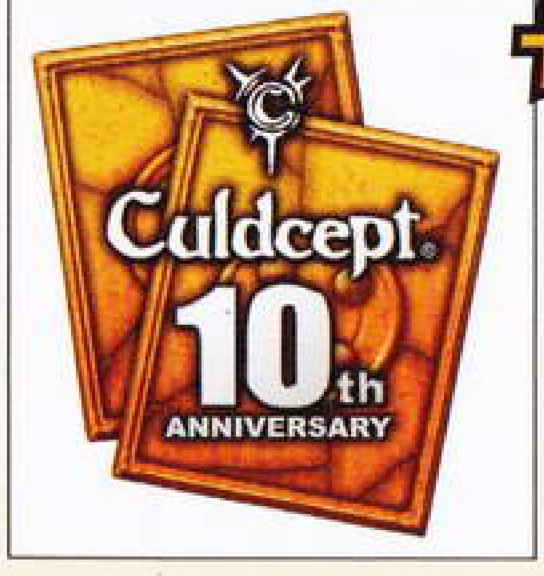
新作拼盘

收集更为细致的游戏信息
拓展更为广阔的游戏视点

NDS 卡片召唤师DS
カルドセプトDS

◆SEGA／大宫Soft◆TAB◆预定2008年◆日版

历时10年，卡片战斗揭开新篇章



2007年10月30日，著名的集换式卡片游戏《卡片召唤师》迎来了该系列诞生的10周年，借此契机，世嘉公布了系列在NDS平台的最新作——《卡片召唤师DS》，并同时宣布本作将在2008年发售。“《卡片召唤师》系列”是由大宫Soft开发、世嘉发行的一款卡片游戏，自第一作于1997在世嘉土星发售以来，就以其独特的“大富翁”式玩法和丰富的策略性树立了该系列的风格，并得到了众多卡片游戏爱好者的青睐。NDS平台的本作定位为10周年纪念作品，虽然具体的内容还没明确，但可以确定的是本作将回归系列的原点，并充分发挥掌机的便携性与NDS的机能，让谁都可以在任何时间任何地点游玩。目前本作的官网也已经开设，有兴趣的玩家可以在上面了解到“《卡片召唤师》系列”的发展历程与本作制作人的制作访谈。



NDS 伊苏DS
イースDS

◆Falcom◆A・RPG◆预定2008年春◆日版

NDS 伊苏II DS
イースII DS

◆Falcom◆A・RPG◆预定2008年春◆日版





经典A・RPG双重出击，让你领略名作的风采

PC上的“《伊苏》系列”作为经典A・RPG，它的出现为日式A・RPG日后的发展方向奠定了基础，后来系列的作品也借助移植多个平台获得了各个领域玩家的好评，系列的累积销量已经超过了380万套，而Falcom也依靠这款游戏声名大噪。现在本系列的作品也准备登陆NDS了，《伊苏DS》和《伊苏II DS》是初代《伊苏》和《伊苏II》的移植作品，此次的移植版将充分发挥NDS的触控操作和双屏机能，并在原作攻击系统基础上增加“挥剑”动作以及“连击”等全新要素。不仅如此，《伊苏DS》中还将追加新地图、新敌人与新BOSS等。另一方面为了照顾新老玩家，在第一次游戏时就可以选择4种难度，而且在通关一次后还会出现新的游戏模式，使就算玩过这两部作品的玩家也可以在NDS上尝试到新感觉。两部作品都准备在2008年春发售，而且价格都为5040日元，有兴趣的玩家可以留意一下。

PSP 特工叮当
Secret Agent Clank

◆SCEA◆ACT◆预定2008年第一季度◆美版

小叮当出头之作

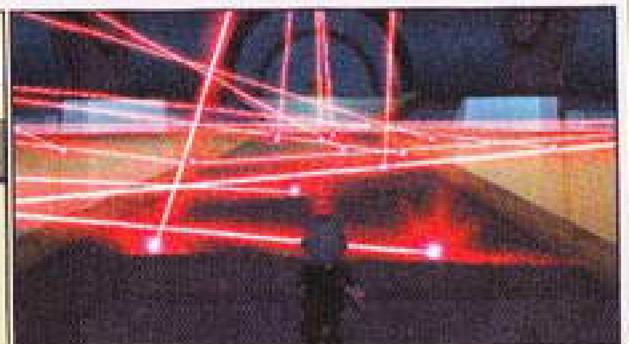
正当玩家们快乐地体验着PS3版《瑞奇与叮当 未来毁灭器》的时候，SCEA又不失时机地公布了PSP版《瑞奇与叮当》的最新作品。在这款名为《特工叮当》的作品中，一直在“《瑞奇与叮当》系列”中充当配角的可爱小机器人叮当终于能风光一回了，这也是继《杰克与达斯特》中的达斯特后又一成功翻身案例。在系列前作中叮当一直都是瑞奇的助手，主要协助瑞奇来完成各种谜题，而在本作中，玩家将能全程使用叮当来进行闯关。在一些小游戏中，玩家还能够欣赏到叮当那滑稽的身手和幽默的性格。



另外，虽然本作的主角是叮当，但是为了照顾系列老玩家的感情，在某些关卡中玩家还是有机会再次使用主角瑞奇的。







PSP Air
Air

◆ProtoType/Key◆AVG◆预定2007年11月22日◆日版







人气恋爱AVG登陆PSP，再度回忆那一次次的美丽邂逅

《Air》最早是一款PC游戏，之后又陆续移植到了DC和PS2主机上，总计销量超过30万套以上，后来还相继推出过动画和电影作品，从而获得了极高的人气。此次这款感人的恋爱作品将追加全新机能登陆PSP平台，玩家在进行游戏时可以将游戏内所有看得到的CG画面影像存在记忆棒里，然后当作PSP主机的桌面使用，另外包括主人公在内的全程语音化的传统特色也依旧存在。厂商表示这次的PSP版中还将加入新的要素，让游戏以究级的形态呈现给玩家们。相信看过《Air》、玩过《Air》、为《Air》流下眼泪的人不在少数，现在终于可以随时随地在掌中细细品位这款经典之作的感人故事了，总之喜欢恋爱AVG的玩家绝对不能错过本作。



日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

《FFTA2》虽然制作水准非常不俗，但约为16万套的首周销量不仅没有超过GBA版前作20多万的好成绩，甚至连PSP版《FFT 狮子战争》首周近17万的销量也没有超过，让喜欢它的玩家们失望不已，希望它优秀的素质能够使它成为一款长卖之作吧。“《WE》系列”于NDS平台的第二作在首周销量上相比前作的近5万套也出现了下滑，相信最终销量要想超越前作也比较困难了。

软件部分

累计时间 2007 年 10 月 22 日～2007 年 10 月 28 日



1 最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书
NEW
ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア
周间销量 15万8408套　累计销量 15万8408套
■ Square Enix　■ S・RPG　■ 2007 年 10 月 25 日发售　■ 4800 日元
NDS

2 口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队・暗之探险队
ポケモン不思议のダンジョン 时の探检队・暗の探检队
■ Pokemon　■ RPG　■ 2007 年 9 月 13 日发售　■ 4800 日元
周间销量 2万4676套　累计销量 101万 527套　NDS



3 世界足球 胜利十一人 DS Goal × Goal
NEW
ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール
■ Konami　■ SPG　■ 2007 年 10 月 25 日发售　■ 3980 日元
周间销量 2万1505套　累计销量 2万1505套　NDS

4 DS 文学全集
NEW
DS文学全集
■ Nintendo　■ ETC　■ 2007 年 10 月 18 日发售　■ 2800 日元
周间销量 2万1309套　累计销量 6万 665套　NDS



5 高达 战争编年史
ガンダムバトルクロニクル
■ NBGI　■ ACT　■ 2007 年 10 月 4 日发售　■ 4800 日元
周间销量 1万7558套　累计销量 16万8926套　PSP



6 DS 西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都・热海・绝海的孤岛 杀意的陷阱
DS 西村京太郎サスペンス 新侦探シリーズ 京都・热海・绝海の孤岛 杀意のワナ
■ Tecmo　■ AVG　■ 2007 年 10 月 11 日发售　■ 3800 日元
周间销量 1万6138套　累计销量 7万5407套　NDS



7 反叛的鲁鲁修
NEW
コードギアス 反逆のルルーシュ
■ NBGI　■ RPG　■ 2007 年 10 月 25 日发售　■ 4800 日元
周间销量 1万5980套　累计销量 1万5980套　NDS



8 财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 DS2 ＋常用汉字辞典
财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 DS2 ＋常用汉字辞典
■ Rocket Company　■ ETC　■ 2007 年 9 月 27 日发售　■ 2800 日元
周间销量 1万4276套　累计销量 8万9190套　NDS

9 实践锻炼眼力 DS 眼力锻炼
见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング
■ Nintendo　■ ETC　■ 2007 年 5 月 31 日发售　■ 3800 日元
周间销量 1万2725套　累计销量 62万5610套　NDS



10 马里奥赛车 DS
マリオカートDS
■ Nintendo　■ RAC　■ 2005 年 12 月 8 日发售　■ 4800 日元
周间销量 1万2305套　累计销量 250万1526套　NDS

硬件部分

累计时间 2007 年 10 月 22 日～2007 年 10 月 28 日
（括号内的为 NDS ＋ NDSL 累计销量之和）

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	8万3436台	571万8509台	1324万4547台（1969万3753台）
PSP	6万1846台	211万2272台	662万4926台
GBM	385台	3万5669台	58万8070台
GBASP	264台	2万9627台	594万2377台

欧美掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月21日～2007年10月27日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	FIFA 足球 08 FIFA Soccer 08	EA Sports 2007.9.28	SPG
2	星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts 2007.10.12	ACT
3	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.9.28	ACT
4	古墓丽影 周年纪念版 Tomb Raider:Anniversary	Eidos 2007.10.26	ACT
5	极品醉车2 燃情之夜 Juiced 2:Hot Import Nights	THQ 2007.10.19	RAC
6	世嘉拉力 进化 Sega Rally Revo	Sega 2007.9.28	RAC
7	最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics:The War of the Lions	Square Enix 2007.10.5	S·RPG
8	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.20	ACT
9	泰格伍兹高尔夫球巡回赛 08 Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports 2007.10.5	SPG
10	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007.9.7	ACT

《FIFA足球 08》在英国持续热卖中，该作已经连续几周都蝉联了周间销量榜的第一位。紧随其后的《星球大战前线 变节者中队》也是稳扎稳打，利用电影的魅力吸引着玩家。另外《古墓丽影 周年纪念版》也终于在英国上市了，销售情况火爆。

英国NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月21日～2007年10月27日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo 2007.10.19	A·RPG
2	歌舞青春 脱颖而出 High School Musical:Makin' the Cut	Disney 2007.10.19	MUG
3	成人脑力锻炼 Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
4	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2007.6.29	ETC
5	料理妈妈 Cooking Mama	505 Game Street 2006.12.8	ACT
6	索尼克冲刺 大冒险 Sonic Rush Adventure	Sega 2007.9.14	ACT
7	小鼠大厨 Ratatouille	THQ 2007.9.28	ACT
8	我的模拟人生 MySims	EA Games 2007.9.21	SLG
9	绘制人生 Drawn to Life	THQ 2007.9.21	ACT
10	超人特攻队 地心恶魔复活 The Incredibles:Rise of the Underminer	THQ 2005.11.25	ACT

《塞尔达传说 幻影沙漏》在英国的销售势头依旧不减，销售情况已经远远好于榜内其他游戏，真可谓是名至实归。另外由于近期没有新作介入，英国NDS市场依旧由老牌游戏系列牢牢掌握着。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月22日～2007年10月28日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	布莱恩·劳拉 2007国际板球赛 Ricky Ponting 2007 Pressure Play	Codemasters 2007.10.4	SPG
2	FIFA 足球 08 FIFA Soccer 08	EA Sports 2007.9.27	SPG
3	星球大战前线 变节者中队 Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts 2007.10.10	ACT
4	最终幻想战略版 狮子战争 Final Fantasy Tactics:The War of the Lions	Square Enix 2007.10.8	S·RPG
5	模拟乐园 惊奇世界 Thrillville:Off the Rails	LucasArts 2007.10.17	SLG
6	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA Games 2006.11.9	RAC
7	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
8	游戏王对战怪兽GX 卡牌力量 Yu-Gi-Oh!GX Tag Force	Konami 2007.10.12	TAB
9	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 2007.7.18	ACT
10	瑞奇与叮当5 Ratchet & Clank:Size Matters	SCE 2007.5.24	ACT

《布莱恩·劳拉 2007国际板球赛》这款体育游戏在澳洲的销量情况也决不亚于英国，这类冷门游戏在欧美市场的受欢迎程度是我们无法想象的。另外《FIFA足球08》》依旧保持着良好的销售势头，稳稳占据排行榜的第二位。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年10月22日～2007年10月28日

排名	游戏	厂商/发售日	类型
1	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo 2007.10.11	A·RPG
2	绘制人生 Drawn to Life	THQ 2007.9.20	ACT
3	成人脑力锻炼 Kawashima's Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
4	进一步成人脑力锻炼 More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo 2006.6.16	ETC
5	口袋妖怪 钻石 Pokemon Diamond	Nintendo 2007.6.21	RPG
6	口袋妖怪 珍珠 Pokemon Pearl	Nintendo 2007.6.21	RPG
7	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.8	ACT
8	任天狗 拉布拉多犬和朋友们 Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7	ETC
9	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2005.12.7	AVG
10	模拟人生2 宠物情缘 The Sims 2:Pets	EA Games 2006.10.26	SLG

从排名上看，最近一周的销售情况与前几周差不多，几乎没有什么明显的变化。《塞尔达传说 幻影沙漏》依旧一枝独秀，稳居于周间销量榜的第一位。而榜内其余游戏还依旧保持着良好的销售势头，普通游戏无法撼动这些老牌劲作们的排名。

GOLDEN EYES



掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《寂静岭 起源》是系列第一次将正统作品搬上掌机平台，游戏的氛围营造得相当出色，丝毫不亚于家用机版。对于爱好恐怖AVG的玩家来说，这款年度恐怖大餐是绝对不能错过的。收录了众多小游戏的《马里奥聚会DS》表现也非常不错，一卡多人联机的设定可以说非常厚道，赶快找朋友们一起联机游戏吧！

POCKETGAMES

辛普森一家

The Simpsons Game

UMD■EA Games■ACT■2007年11月5日■1人■无对应周边



画面
音效
系统

软饼子：以前不久上映的电影版《辛普森一家》为卖点的游戏。和电影中Cosplay其他著名影片一样，游戏也向许多著名游戏表示了“敬意”，像是《马里奥》、《荣誉勋章》等游戏都被拿来做了笑料，这让玩家们无不笑到捧腹。可是除了这一点之外，游戏就再没有什么亮点了。表现平庸的手感、画面和音效都让游戏的表现大打折扣，糟糕的视角也让人非常郁闷。

马修：根据同名电影改编的动作游戏，画面、音乐、打斗感这些基本要素都显得中规中矩，没什么亮点但也不会让玩家觉得别扭。不过游戏的恶搞实在是有水平，从行为、动作、画面、甚至音效，一些经典游戏都在本作中被猥琐了一番，而这也是本作的最大乐趣所在。然而游戏的视角有些问题，从一个视点到下一个视点切换得太快，很容易把人看晕。

S君：美国动画史上最搞笑的一家终于恶搞到PSP上来了，游戏里的角色个个都长得都滑稽诙谐，动作充满了个性。值得一提的是本作打击感不错，还有丰富的谜题设计里不乏许多巧妙的构思。可惜的是本作的视角成了攻关的最大障碍，经常遇到有地方因为视角而过不去的问题，令人有点郁闷。另外本作恶搞其他游戏的功力也相当不俗。

推荐

海豹突击队 战术打击

SOCOM: U.S.Navy SEALs Tactical Strike

UMD■SCEA■ACT■2007年11月6日■1～8人■无对应周边



画面
音效
系统

软饼子：游戏玩法完全转型的作品，光是那些纷繁复杂的多级菜单和按键组合，要是不看教程的话绝对能让你抓狂不已，并且如果你英文水平不高的话，那些专业术语也绝对是场噩梦。相比前作，本作确实提高了策略性和观赏性，但玩久了就会有点腻烦，可能只有网络联机展开小队对战才是真正有意思的环节。总之本作的转型不是所有老玩家都能够接受的。

S君：可能玩惯第一人称射击游戏的玩家一开始会不习惯本作的操作，本作没有了动作要素，一切的行动全部由指令完成，控制的人物也从一个人变为了一个小队，非常考验玩家对大局的掌控能力。玩家要时刻把握战场的动态和小队每个成员的状况，可能一个人的失误就会导致整个任务的失败，那种紧张刺激的感觉丝毫不比系列其他作品低。

LIKY：转型后的本作给人完全不一样的感觉，取消了亲自操作行动的部分而加大了全局指挥的部分，让人更有指挥官的成就感，不过因为视点的处理方式仍然是跟原来一样的角色后视视点，所以给人带来了不少麻烦——无法很好地观察到全局。画面素质一如既往的高，对于战场的表现很到位，不过操作仍然过于繁杂，另外游戏整体节奏有点慢。

寂静岭 起源

Silent Hill：Origins

UMD■Konami■AVG■2007年11月6日■1人■无对应周边



PSP

画面 音效 系统

马客 9　作为“《寂静岭》系列”正统作第一次登陆掌机平台的作品，本作完全发挥了PSP的机能，恐怖气氛的渲染十分到位。另外本作加强了动作要素，武器的种类令人眼花缭乱，类似QTE系统的引入也使战斗部分增色不少。无论从哪方面来讲本作的素质都是非常高的，如果硬要挑出毛病的话，只能说游戏流程太短和隐藏要素太少令人意犹未尽了。

马修 9　作为整个系列的前传，本作的剧情正如其标题，是整个系列的“起源”。游戏的动作成分比较重，和怪物较量的过程也成了让人感觉恐怖的部分。虽然游戏中玩家可以在表、里世界间自主切换，但是这一点点自由并没有给人带来轻松的感觉，反而让玩家要鼓起勇气才敢踏入那个血肉模糊的里世界。这样让人难以释怀的恐怖感，只属于寂静岭。

软饼干 9　个人认为年度最佳恐怖动作游戏就非该作莫属了，画面音效和场景气氛与系列前作相比有过之而无不及。长时间的压抑感给人一种身临其境的感觉，让人深陷其中无法释怀。解谜部分的难度是因人而异的，有几个比较诡异的谜题需要玩家好好费一番脑子。另外最让我不适应的就是按键对应的方向会随着视角的变动而变动，这个设定颇让人头疼。

反叛的鲁鲁修

コードギアス 反逆のルルーシュ

卡片(512Mb)■NBGI■RPG■2007年10月25日■1人■无对应周边



NDS

画面 音效 系统

雷伊 7　在动漫改编游戏中属于质量中上的作品。游戏的战斗部分虽然不复杂，但对应语音操作的援护系统比较具有新意，而且战斗中出现的CUT IN画面让战斗显得较有观赏性，可惜的是战斗时角色几乎没有语音，否则魄力无疑会更大。战斗难度比较低，不存在通关上的障碍。游戏中的收集要素比较丰富，机体开发和海量的壁纸收集让游戏内容显得较为饱满。 推荐

天野 7　对于动漫改编游戏来说，本作的素质还算不错。语音、剧情、收集要素，这些粉丝们关注的热点本作一点也不含糊。不仅如此，本作还有一些较为创新的系统，比如说使用语音呼叫援助等等，鲁鲁修使用“Geass”能力时的界面也比较有意思，能够让看过动画的人产生强烈的投入感。不过这类游戏的通病就无需再提了，毕竟本身针对的玩家群就不相同。

琉璃 7　本来对这款游戏并不是十分看好，毕竟此类FANS向的动漫改编游戏中佳作就很少。但是稍微试玩后发现本作素质还是不错的，中规中矩地重现了动画原作的剧情。游戏故事发展中的一些细微选项比较有趣，有些甚至比较恶搞且会导致游戏直接OVER……游戏的画面还算不错，就是音乐有所欠缺。总评来说，本作固然不错，但还是仅推荐给FANS玩家。

世界足球 胜利十一人DS GOAL × GOAL

ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール！

卡片(512Mb)■Konami■SPG■2007年10月25日■1～4人■对应任天堂WI-FI网络连接



NDS

画面 音效 系统

羽纹 7　虽然游戏秉承的是前作的风格，但是厂商优化了球员的动作和整体速度使得本作的素质相比前作有了很大的提高。全新的球员道具系统是游戏的一大亮点，玩家可以随心所欲地去强化自己所拥有的球员们，令比赛得以更轻松地进行。另外，在本作中使用远射破门得分的成功率非常高，估计是厂商为了提升游戏爽快度而故意这样做的吧。

LIKY 7　相比饱受恶评的前作来，本作并没有得到实质性的改变，游戏引擎仍然与前作一样采用了PS版《WE》的，所以操作、手感和画面等等都继续停留在上个《WE》时代，语音仍然没有加入，这令本作简直毫无称得上“新作”的价值，新加入的道具也许算是惟一的亮点，但实际用处也是无关痛痒的，所以把本作称为前作的资料篇或许更为恰当。

马修 7　如果说系列上一作是没有诚意的作品的话，那本作完全可以称得上是诚意十足。大到整个系统和手感，小到球员进球后的庆祝动作，Konami都作出了不小的调整。摆在我们面前的，是一款手感流畅、系统完善、画面中规中矩、音效不过不失的《WE》。请被前作“雷”到的玩家们不要失望，如果你拥有一台DS和对足球的热爱，本作就是你的选择。 推荐

使命召唤4 现代战争
Call of Duty 4:Modern Warfare

卡片(512Mb)■Activision■FPS■2007年11月5日■1～4人■无对应周边



NDS

画面 音效 系统

软饼干：本作可以说是今年NDS上素质比较出众的FPS游戏，麻雀虽小，但五脏俱全，毕竟本作也是一款打着《使命召唤》名号的掌机游戏。画面虽然简陋了些，但战地音效和气氛都渲染得极为逼真，插上耳机听的话会给人以很强的临场感。操作手感很好，游戏流畅度比较高。关卡任务中设置的都是一些爽快的作战任务，而且都几乎无难度可言，任何人都能玩得很开心。

LIKY：游戏开场不久就用一段紧张的乘车突围战拉开序幕，一下子就吊起了玩家的兴趣，游戏的战争氛围营造得不错，虽然画面限于机能问题略显简陋，但是各种音效以及爆炸效果还是很到位的。下屏的地图显示非常体贴，很多时候甚至可以不看上屏实际画面只看下屏进行移动。游戏中的武器还是太少了，所以玩起来不太过瘾，而流程也短了些。

马各：抛开游戏的背景和剧情，作为一款FPS游戏，最看重的还是操作和画面。为了发挥NDS的触控机能，厂商把原来由按键完成的转向改为了由触控笔操作，这样一来需要对付不同方向敌人的时候也不必手忙脚乱了；不过因为NDS屏幕分辨率的问题，很难实现精准的射击，武器的狙击模式形同虚设。综合以上两点本作在NDS的表现只能算是中规中矩。

乐高星球大战 传奇
Lego Star Wars: The Complete Saga

卡片(512Mb)■LucasArts■ACT■2007年11月6日■1～2人■无对应周边



NDS

画面 音效 系统

马修：积木人在NDS上第二次出演《星球大战》，而且是电影的6部全部收录，登场角色众多，加之丰富的收集要素，有效地保证了游戏的时间。手感优秀，战斗火爆且一场接着一场，战斗中穿插着难度适中的解谜，使得游戏中高潮迭起，基本没有冷场。配上原汁原味的音乐，有如亲临电影中一般。比起略带遗憾的前作，本作明显要有诚意得多。

推荐

双皎：一款在多个平台上登陆的作品，就NDS版而言，素质还是蛮不错的。人物建模和材质贴图都显得比较精细。场景中的渲染方式也迎合游戏的风格，乐高玩具的塑料质感较为明显。“组合人”系统能让玩家随意用不同的身体部位和武器拼凑出个性角色，新意十足。不过游戏过程中时不时出现的人物消失、背景贴图错误等现象让人感到匪夷所思。

宇宵：“《乐高星球大战》系列”已经变成了一个名副其实的游戏品牌。相比起正统《星战》作品，本作的画面和操作感都毫不逊色，经典的场景和招牌动作一一重现。看着那些积木拼装起来的星战知名角色在卡通风格的硬派科幻世界里打来打去，这种组合的确非常有意思。可惜《星战》的风潮过去许久，对电影不感冒的玩家可能依然会对本作毫无兴趣。

马里奥聚会DS
マリオパーティDS

卡带(256Mb)■Nintendo■TAB■2007年11月8日■1～4人■无对应周边



NDS

画面 音效 系统

宇宵：作为掌机上第二款“《马里奥聚会》系列”作品，游戏的素质比GBA版强了许多。不仅在画面上有所进化，更在小游戏的玩法上有所创新，不再是以往单纯地比拼按键速度了。支持4人一卡多联的设定无疑让本作更加受到欢迎。不过话说回来，“《聚会》系列”的的确确只适合于多人同乐，虽然有着加入剧情的单机模式，但一个人玩着依然会觉得非常无聊。

甲甲：系列首次登陆NDS平台的作品，本作中收录的小游戏多达60个以上，虽然玩法简单但乐趣十足，可以说是朋友们聚会时的消闲佳品。相比GBA版的小打小闹，本作的表现更加接近于家用机版，制作得非常精良，而且画面也十分不错。虽然说单人玩也很有意思，但是与人联机才是本作的精髓所在，支持一卡多人联机的诚意设定也显示了本作联机的重要性。

推荐

琉璃：作为轻松有趣的“《马里奥聚会》系列”的续作，本作保持了系列一贯的趣味性。画面虽然采用了3D来表示，却不会因为NDS机能的限制显得很粗糙；游戏中的音效有很多是“《马里奥》系列”作品中让人耳熟能详的；再者，数量依然丰富的小游戏搭配上NDS各项独特的游戏机能，变得更加有趣。不过，本作有些过于强调联机的乐趣，反而让单机模式显得有些无趣。

R-Type 战略版

PSP

R-Type Tactics

◆Irem◆SLG◆2007年9月20日◆日版

◆1～2人◆4800日元◆无对应周边

黄金眼评分 24 游戏时间：50小时以上 文 羽纹



在记忆中那个飞行射击类游戏全盛的时期，“《R-Type》系列”凭借其独特的世界观以及极具个性的攻防游戏系统吸引了众多的射击游戏爱好者。此后，随着家用机的系列化，2003年7月在PS2平台上发售的《R-Type Final》让我们以为该系列迎来了终结。但是在沉寂了四年之后，我们又迎来了系列的新作，一款既熟悉又陌生的SLG。



画面 还算对得起观众

不可否认，现在玩游戏首先必须得到自我认同的就是游戏的画面，因为它是游戏艺术的一个重要组成部分。诚然，《R-Type 战略版》在这方面的表现只能用“中庸”来形容。即使是体验过游戏发售前厂商着重宣传的、能让玩家体验到先前射击游戏中弹幕射击攻防的“华丽”战斗场面后，本人的心境还是一如既往的平和，或许这就是经历过“《机战》系列”作品洗礼后留下的后遗症，但从根本上来说，游戏画面的表现确实没能达到宣传口号那样的高度。如果非要说到能引起心情稍微波动的因素，那恐怕就是对冗长的战斗读盘时间所表示出的不满。

始料未及的高难度

由于游戏的舞台被设定在浩瀚的宇宙空间，为了体现出相应的气氛，整张地图是被黑暗笼罩着，玩家根本不知道敌人什么时候、从哪个方向进攻过来。有的时候当你按下“结束回合”选项后甚至会为下回合内各战机的命运默默祈祷。这一方面反映出侦察单位因为能力太弱，根本无法很好地完成刺探军情的任务；另一方面也反映出游戏的平衡性把握得比较出色，切勿妄图利用某个单位削弱敌方的总体实力——这种在《机战》中围绕NT角色展开的战术在此是行不通的。在如此高的难度背景之下，值得我们欣慰的事情只有两件：一是被击落的单位在战斗结束后会自动修复且不消耗任何资源；二是游戏中贴心地设置了“中断”机能使得玩家能通过反复的S/L来摸清对方的底细。如果没有上述两点因素的话，它恐怕要替换掉《泪腕轮2》在羽纹心目中最难SLG的地位。

简约而不简单的战斗

在这款游戏里，驾驶员是没有等级概念的，虽然系统为其设定有一个“熟练度”，但它所提供的能力加成效果微乎其微，基本可以无视。这就意味着机体被开发出来以后其能力就定型了，没有提升的空间。越是这样简单的战斗系统，就越考验玩家总体作战的水平。如何利用有限的能力去遏止敌军在数量上的优势，如何充分借助地形令对手的攻击弱体化甚至是无效化，如何从敌人的包围圈中全身而退等等，这一堆烦琐的问题时刻贯穿在游戏过程之中，让玩家体会到这款游戏的非凡之处。



内容 厂商诚意的体现

早在作品公布之初，厂商就打着“可以捕捉敌方单位”的口号作为游戏的一大卖点。当然，捕获归捕获，能不能使用却没有具体指明。在游戏中实际测试一番，发现成功捉住对方单位后系统会自动将它们转换为矿石资源时还是略带失望。因为毕竟敌方的某些单位太“无耻”以至于会让人产生“如果我军能使用这种单位，会如何如何”的幻想。然而就这种看似有点不切实际的想法却在游戏二周目中增加的“Bydo篇”里得到了实现。就游戏内容而言，全新的游戏章节绝对会让你犹如发现了新大陆一般惊喜，让人对本作的好感上升一个台阶。



结束语

本作的整体素质虽算不上上乘，但也不乏可圈可点之处。不过很可惜的是它并未受到市场的认同，惨淡的销量连新版PSP发售的东风都没有乘上，不禁令人扼腕痛惜。现在只希望这次不算太成功的转型不会令该系列永远地划上休止符……

《雷顿教授与恶魔之箱》开发者访谈

与日野晃博社长的秘密对话

译 胧月 美编 咕噜

在将近3个月前的8月29日，Level-5的发表会上公布了《雷顿教授与恶魔之箱》的更多细节。"雷顿"这个名字尽管诞生时间不久，其第一作却一举成为近年日本最为畅销的文字类AVG，《恶魔之箱》自然也因为身出名门而备受瞩目。本次栏目就带领大家直面日野晃博，来听听他对本作的看法和寄予的希望吧。

本作的概念是"解谜＋电影"

日野：对于发表会上公开的《恶魔之箱》的宣传影像，你觉得如何？

——看到画面的瞬间，我就想这简直就是动画电影的预告片啊，感觉非常棒。

日野：很高兴能听到这样的评价。制作《恶魔之箱》时我们在动画部分投入了更多力量，目标就是要制作出一款在动画的浓度和密度上都超越前作《不可思议之镇》的作品来。

——本作的概念是"解谜＋电影"呢。

日野：是的。《不可思议之镇》的概念是"解谜＋故事"，即把解谜类的小游戏和故事融合在一起。但经过融合后，不知怎地谜题要素显得比故事部分更为抢眼，这点是值得反省的，于是我们这次打算让故事绵长而紧凑地把玩家一直吸引到通关为止。简单来说，前作是以一个镇子为舞台渐渐展开故事的，这次则是雷顿和卢克以伦敦为起点，为调查伦敦发生的事件而乘上列车开始了旅程。之后，列车会穿过一个又一个小镇，像这样以庞大的世界观展开的部分，可以用"电影级"这个词来表现。当然，"电影级"要素并不局限此处，其他如使用主题歌，这也是NDS平台上很少见的电影要素之一。啊，当然这部分也需要大量的资金投入呢。（笑）

这是在雷顿教授的研究室……不对，是在社长室拍下的照片。日野晃博社长戴着大泉洋的黑礼帽，看上去还真像那么回事。

谜题解开！

日野晃博 Akihiro hino

日野晃博（以下简称“日野”），1968年出生于日本福冈，血型AB。现担任株式会社Level—5的社长，从《暗云》、《银河游侠》等作品开始，开发了为数众多的RPG。

——声优阵容也非常豪华呢。（笑）能请到这样的声优阵容，“电影级别”这一称呼是当之无愧的。

日野：是的。这次除了熟悉的大泉先生和堀北小姐外，还请到大泽先生和大后小姐来分别扮演剧情中的关键角色。

——委托他们的原因是？

日野：因为他们是电影级的代表。既然这次游戏的概念已经是“电影级”了，那么一定要找到与之相称的演员才行，也就是要演员得尽量跟“电影”这个概念相近。大泽先生我想就不用多说了，大后小姐也是活跃在荧屏和荧幕的明星了，无论是在《SAYURI》还是《北之零年》里，她都被人称作“天才童星”。不过，当时与她见面时，我说：“15岁就拥有如此程度的演技真是很厉害啊。”大后小姐却回答我说：“我才13岁。”看来确实应该事先调查一下的。（笑）

——除了以上四位，安田先生也有出演本作，他在前作《不可思议之镇》里也担当了声优吧？

日野：是的，所以这次的声优阵容相当之豪华。安田先生跟大泉先生私下交情不错，当时我跟他们二位一起吃饭时，安田先生表示自己也想出演《雷顿教授》，承蒙厚爱于是就让他也来参与游戏的演出了。其实，还有不少向我表示了出演意向的人，目前不便对外公开。

——就是说还有其他令人惊喜的声优吗？

日野：是的，他们也是非常有名的人，不过现在还处于保密阶段。



▲前作《不可思议之镇》杀青宴上的一张照片，左起分别为日野晃博、大泉洋、堀北真希和多湖辉。

《恶魔之箱》的故事

——从看到《恶魔之箱》的标题开始，就感觉这次的故事是不是偏向恐怖了？

日野： 原本是打算这么搞的，可实际做出来一看根本没有那么恐怖，只是普通的奇幻类故事罢了。（笑）故事开头确实有点恐怖，而后半部分剧情也有点恐怖化的趋势，但通览全篇，就发觉其实本作的整体氛围还是跟《不可思议之镇》差不多的。

——这是在开发途中产生的变故吗？

日野： 也不算吧，因为在企划阶段的时候已经把本作定位在奇幻风格上了，但我还是抱着期望想“开发小组会不会做出恐怖的气氛来啊……”结果还是没能弄成恐怖故事啊。（笑）不过，我想故事本身还是非常不错的。和前作一样，故事的主线剧情和角色的台词都是我自己写的。这次的剧本是我自己作品里写起来最有感觉的一个。当我把写好的剧本拿给很多人看时，他们对此的评价也超越了我以往的所有作品。这次的剧本能达到这样的水准，我想倒不是因为厚积薄发，而算是妙手偶得吧，写起来实在太有感觉了。

——看过《恶魔之箱》的相关报道，就会让人产生“列车究竟开向何方”等诸多发想。

日野： 其实在游戏里面，列车外其他场景部分的内容也是很丰富的。从目前公布的情况来看，游戏似乎给人“一切都将在列车里完结”的感觉，可就像我刚才说的那样，列车外就有小镇，这些小镇也是冒险的舞台。也就是说，故事前半部分的舞台是列车，而后半部分的舞台是列车以外的地方。因此，摩伦特利特快列车起到的是“开篇契机”这么个作用。

压倒前作数倍的游戏内容

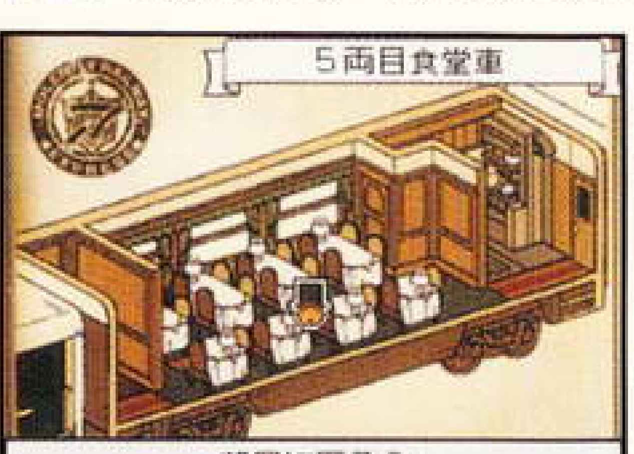
——概念插画里的那座城堡，给人以相当重要的感觉啊，难道真会成为一个大舞台吗？

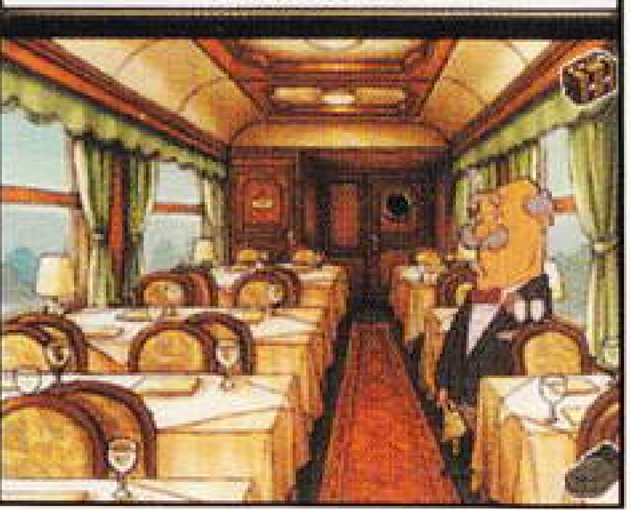
日野： 是的，那个城非常关键，里面包含着很重要的秘密。

——在宣传影像中还有舞会的场面。

日野：（狡黠地笑）“为什么会有舞会呢？”这个问题的答案暂时保密。不过，那也是非常有连续剧感觉的场面。

——而且安索尼是一个吸血鬼吧？这似乎也关系到游戏的大秘密呢。





◀之前报道里的特快列车，只不过是序盘部分的舞台。

日野： 呵呵，宣传影像里也有安索尼和雷顿交战的画面呢。

——没错，我非常在意这点！

日野： 这也是值得期待的地方，玩一玩就知道了。（笑）

——听您的这番介绍，就能隐约感觉这作的剧本容量相当大啊。

日野： 是的，光场景的数量就是前作的很多倍，而且当玩家经过这么多场景最后看到结局时，也一定会被Salyu小姐的歌曲感动的。Salyu小姐是全剧本都通读过的，配合游戏而专门谱曲写词，开发组的不少同事首次听到歌曲时，都感动得哭出来了。

——曲子的标题叫作《幸福的箱子》……

日野： 很有内涵吧。（笑）

——不过，这首歌不到游戏结局是听不到的吧。

日野： 确实是首好歌，请大家一定要穿版后认真品味。（笑）

在多湖先生的别庄思考的原创

——这作在剧情量大幅提升的同时，谜题的数量似乎也增加了不少啊。

日野： 是的。前作《不可思议之镇》里原创的谜题很少，大部分是从多湖辉先生的著作《头的体操》里直接拿来的。现在想想，《不可思议之镇》真的完美吗？它留给我的课题有很多，其中之一就是谜题和剧情的关联性，我认为谜题和剧情的关联性应该更为紧密些。所以在做《恶魔之箱》时，我就打算要让谜题符合游戏的世界观，成为本作独一无二的原创要素。



▲切合剧情的谜题是值得关注的焦点。

——不过要搞原创谜题应该很艰苦吧？

日野： 要说艰苦，大概是因为谜题小组被要求合宿……不对，是被隔离了。(笑)

——(笑)隔离？多湖先生也一起吗？

日野： 当然了，多湖先生为新谜题出了不少力。况且，谜题小组的隔离地点也是借用了多湖先生的海边公寓。

——是吗？日野先生也一起参加了合宿吧。

日野： 是的。有时会议结束后，我们准备返回旅馆并向多湖先生道别，多湖先生还特地准备了被子，方便我们留宿。合宿的日程也是有多湖先生单方面指定的。

——感觉有点像是在给学生上课呢。

日野： 因为我们也有自己的日程表，所以多湖先生那突如其来的合宿提议有时怪叫人为难的。(笑)但是，看到那样干劲十足的多湖先生，我心里真的很高兴。因为《不可思议之镇》获得不错的评价，多湖先生也越来越积极了。多湖先生也好，开发组的同事也好，都是因为理解了之前所说的问题，所以耗费了数倍于前作的心血制作了本作。

《恶魔之箱》是奇幻解谜类的终极版本

——想问一点稍微具体的内容，游戏的操作方法和系统都跟前作有所变化吗？

日野： 变动了不少。当大家玩到游戏时，如果能够觉察到《不可思议之镇》的缺点在《恶魔之箱》里不复存在，并感觉到这是奇幻解谜类游戏的终极版本就好了。我的游戏概念，是“让老奶奶也可以玩”，制作出能够吸引那些本来不玩游戏的人也来玩的游戏。以这个概念为方向进行各种改良，比如说我们正在调整游戏里的笔记功能，让它更加好用。当然，就算没有玩过前作，也能通过《恶魔之箱》的介绍对游戏的角色和系统从零开始学习，所以说直接玩《恶魔之箱》也没什么问题。

——这样真是太好了。

日野： 其他像前作里的“名画解谜”、“两个房



◀前作《不可思议之镇》的奖励模式之一——“两个房间”，《恶魔之箱》中的同样令人期待不已。

间"等三个收集模式，这些跟游戏本篇剧情没有直接关系。这些在本作将不复存在，转而以新的奖励模式取而代之。这也是非常有趣，非常耐玩的一个模式。

——《恶魔之箱》和《不可思议之镇》有联动要素呢。

日野： 是的，在《不可思议之镇》里获得的密码可以拿来开启本作的新模式。当然，《恶魔之箱》和之后预定发售的第三部作品也会有联动要素的。

——原来如此。这次前作的"提示徽章"到本作里改名为"提示硬币"，这点改动是有什么特殊意义吗？

日野： 看得真仔细呢。前作里的提示徽章使用面比较窄，玩家只能在解谜遇到障碍时使用，看到谜题的相关提示。《恶魔之箱》里的提示硬币除了能帮助玩家解谜外，还能用在其他地方。

——还有别的使用方法？

日野： 是的，不过万一你在那些地方用得太多，导致硬币不够用而无法获得解谜提示那也相当麻烦。

——具体是怎样的使用方法呢？

日野： 这个目前还不能说……（笑）寻找这些硬币也是游戏的乐趣之一，把辛辛苦苦找



▲提示硬币究竟可以用在本作的哪些地方呢？

来的硬币物尽其用，是我们在游戏系统上努力的一点。所以说，硬币只能用来看解谜提示的话就不是很有趣了。我的想法是，要让玩家在硬币的使用上做出一个抉择会比较有趣，"到底是用在解谜提示上呢，还是用在其他地方呢？"说起来，大部分玩家在玩前作时对提示徽章都很节省，结果直到通关都没有用掉。（笑）

——嗯，这大概就是日本人的天性吧，喜欢存钱。

日野： 所以要让硬币的作用不仅仅是解谜提示，而能用在更多的地方，玩家在收集硬币时也会更有乐趣。

令人挂念的前作角色

——关于登场角色我还想提些问题，少年卢克的资料里写着"能和动物对话"，前作有这个设定的吗？



▲在前作里对猫有所关注的卢克，本作里他的这项能力会运用到各个场合。



日野： 是的，前作里就有这个设定了，只不过当时没有用上。在制作《不可思议之镇》的剧情事件时，开发组成员本来是想让这个设定能起到作用的，可结果是到最后也几乎没派上用场。（笑）

——但前作里卢克还是注意到了克罗蒂亚（前作的猫）。

日野： 尽管如此，也不会有人能联想到他能跟动物交谈吧，所以决定这次让他的这项能力活跃起来。(笑) 该能力在一些小游戏会使用到的。

——这样真是太好了。(笑) 另外，谜之少女也会登场的吧。

日野： 是的，不过，她在宣传影像里是以普通装扮登场的，所以说现在已经没有什么"谜之少女"了。(笑) 不过如果不看影像的话应该还有很多地方不太好懂，看了影像你就知道了，我们的主页上有（附主页网址：http://www.layton.jp/akuma/）。

——之前你曾经说"请大家期待那个少女的登场"，能够登场当然很好，但为什么会安排她出场呢？

日野： 这次，她虽然不算是游戏的女主角，但也是跟雷顿和卢克一起行动的主人公之一。首先改变了一下她的登场造型，此外还给她安排了专门剧情事件，请粉丝们一定要期待。

——确实很期待。另外让人挂念的就是前作的冬·波尔这次也会登场吗？

日野： 是的，他是贯穿系列的恶人角色。但前作里他的"大魔王"宝座被人夺走，这回也不会是最终的恶人主角，是一个每次都不能成为关键角色的悲剧性人物。(笑) 说起来，大泽先生演绎的安索尼实在太过抢眼，其他的角色几乎没法跟他争辉呢。



被电影部门的工作人员所认同的《恶魔之箱》

——关于TGS上的《雷顿教授与伦敦假日》我还有一些疑问，这是怎么一个故事呢？

日野： 内容是在雷顿教授的房间里展开的故事，讲述的是雷顿收到恶魔之箱相关信件之前的故事。

——不过在TGS上派送游戏软件还真是前无古人啊。

日野： 制作得很赶。之前很多人都以为制作完毕，发来"给我给我"的邮件，只能以"还在生产中"来回复了。(笑)

——"《雷顿教授》系列"的未来真是让人期待呢。

日野： 为此我想把《恶魔之箱》送到更多人的手中。说到游戏里的电影部分，负责电影制作的同事们还说："把《恶魔之箱》就这样做成电影吧。"所以我认为这部作品的完成度还是非常高的。

——《恶魔之箱》不管是故事还是其他各方面，都能称得上是"电影级别"呢。

日野： 这是一部被电影部门的工作人员所认同的"电影级"游戏，请大家务必一试！



▲在TGS上派送游戏软件的Level-5实在太富了。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

往年这个时候，汉化界都会暂时进入淡季，不过今年却不同，进入11月不过十余天，便有不少汉化游戏接连发布，而且根据已经确认的消息，11月还将有多款掌机汉化游戏发布，如今的掌机汉化界天天都是旺季。

《远古封印之炎》V2简繁汉化版发布



11月7日，巴士汉化组发布了NDS游戏——《远古封印之炎》的V2简繁汉化版。相比上辑介绍过的第一版而言，本版做出了如下更新：修正“购买”图片错位、教学解说汉化完成、文本部分修改、保留原制造商LOGO。本版汉化人员有破解：恶梦的死神、Joyce，翻译：七夜、Our Story℃、amulozb、无根生、独爱绿茶、なるほど君、chs007、钢铁皇帝，润色：小心点、BRIAN、ahlai、吱噜小呆、梅事，美工：BansonY、雪绒花、阿德、大头茄子，汉化组还特别感谢了的士汉化组的一位新成员，就是来自香港的BansonY，在他的帮助下繁体汉化版得以制作成功，让港澳台同胞们也能一起感受中文化游戏的魅力。

《堆积木》汉化版



11月9日，的士汉化组发布了NDS游戏《堆积木》的汉化版，这是电玩巴士论坛旗下两支汉化组“11月汉化游戏热潮”的第一弹，据介绍本作早在9月19日就已经破解完成，游戏的结构虽然很简单，但是图片不少，足有300多张，因此历时近两个月才汉化完毕，感谢汉化者，他们是破解：Joyce，翻译：七夜，美工：乐天、雪绒花、洛基、大头茄子、小米锅巴、小真希、走走停停，打杂&测试：Pluto。

《上海》汉化版



11月9日，E.Wings汉化组为了庆祝TGB汉化工作室成立六周年，他们发布了NDS游戏《上海》的汉化版表示祝贺，汉化人员包括kbmumu、金月绯、断弦飞、无情、Lee.MingYu；而就在当天晚些时候，TGB汉化工作室也发布了一款由他们汉化的《上海》，作为他们六周年庆的第一作，汉化人员有yeyezai、灰米、火舞·烈。

《泡泡龙DS》汉化版



这是TGB汉化工作室“六周年庆汉化作品”的第二作，作品是家喻户晓的休闲游戏《泡泡龙》的NDS版，汉化人员有yeyezai、灰米、火舞·烈，转眼间TGB已经成立六个年头，在此向TGB汉化工作室道一声生日快乐，对TGB感兴趣的朋友可以前往http://www.tgb.net.cn/了解更多情况。

《心跳回忆女生版 初恋》汉化预览版

11月11日，这个形似四根棍子的日子，如今已经被人们不约而同地视作“光棍节”，这一天漫游汉化组发布了NDS上女性向游戏《心跳回忆女生版 初恋》的汉化预览版，据介绍目前并非完美版，未汉化的部分非常多，仅作为预览展示，在纪念这个谁也不愿过的节日的同时，也为向成立六周年的TGB汉化工作室致敬。

近期本人在病痛中度过，因为种种原因，如今身体免疫力奇差无比，决定康复后，好好锻炼恢复，真心希望人人都拥有健康的体魄，毕竟健康的身体玩起游戏会更轻松。

文 琉璃　美编 咕噜

再一次感受与魅力角色并肩战斗！

Luminous Arc 2

ルミナスアーク ～ウィル～

距离前作发售刚过半年时间，MMV便马上公开了他们的人气作品"《光辉圣约》系列"的最新作——《光辉圣约2 意志》。相对试验性强的前作来说，本作除了延续前作华丽的画面风格和悦耳的音乐外，在游戏系统方面也进行了强化，加入了很多新的要素，让本作变得更加饱满，让玩家们上手之后便欲罢不能，究竟《光辉圣约2 意志》有什么能够吸引人的地方？现在就让我们一起领略一下它的风采吧！

NDS	光辉圣约2 意志 ルミナスアーク2 ウィル
	◆MMV◆S・RPG◆预定2007年冬◆日版
	◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.72 P46

以拥有众多魅力角色为卖点的人气S·RPG《光辉圣约》的续作《光辉圣约 意志》也将继承前作的这个特点。继上次报道中为大家介绍的8名角色，本次还将为大家继续公布另外的4名同伴。同时，在本作中，战斗中能够运用的战术将更加丰富，战斗指令也将比前作有所增加，究竟会有怎样的变化呢，就请大家一起去看本辑公布的新情报吧！

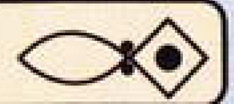
更具魄力的开场动画！

本作的开场动画将由曾经制作《灼眼的夏娜》以及《蜂蜜与四叶草》OP的J.C.STAFF公司担任。

战斗流程的大公开！



出击准备



开始实战之前会先进入角色的配备画面，在作战准备画面中能够清楚地了解到各角色的能力及技能，同时在这里还能更改角色的装备。一切准备好之后就可以点击右下角的"出击"进入战斗。





▲在整备画面中点中角色就能查看该角色的详细数据。



▲还可以在这个画面下查看地图，确认敌人的数量与位置。





陆续公布的新角色们

除了与角色们并肩作战，平时还可以与他们进行日常对话来增进彼此之间的感情。本作的人物设定依然有柴乃 櫂 人担任，同时本作配备了华丽的声优阵容，与角色们之间对话将更加充满乐趣。



挥舞爱之拳的父亲

斯坦

年龄：44　体格：XXX
身高：180CM　武器：斧

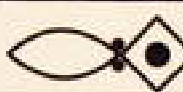
本作主人公罗兰及其兄拉修的父亲，也是担任女王骑士团这一重要职务的勇者。他是个急性子的人，为了锻炼两个儿子早日成才总是不惜用一些过于强硬的手段。但其实他只是个不善于表达自己对两个儿子深爱之情的笨蛋父亲罢了。

如同水一般悠闲自在的魔女

露娜露娜

年龄：22　体格：F CUP
身高：162CM　武器：水之扇

祀奉水的魔女，性格认真、大方。在同伴遇到困难的时候她会像温柔的水一般鼓励同伴走出困境。"渴了……"是她的口头禅，随之，她总能从什么地方变出好喝的水来……

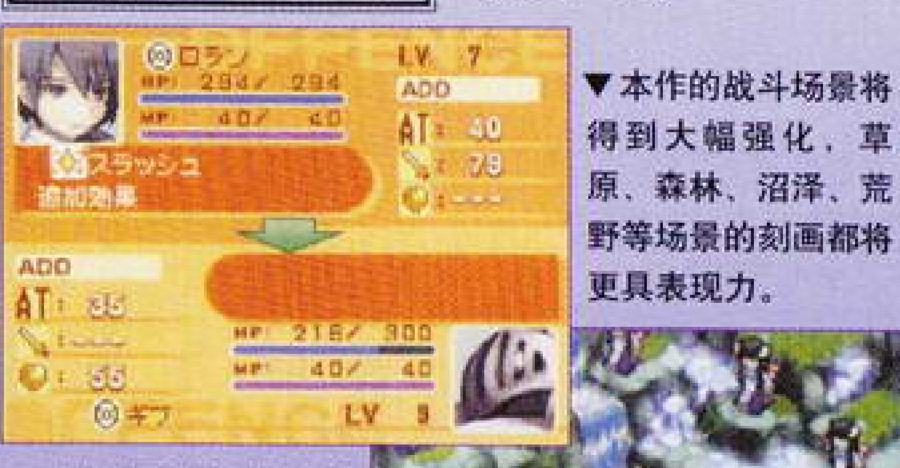


2 行动

开始战斗后，画面会先出现本战的胜利条件和失败条件，充分考虑自军的战力合理地安排战术吧。本作的移动和战斗指令依然继承前作，简单易懂的操作能够使新玩家轻松上手。



▲角色的移动依然有一定的顺序，一个回合一名角色只能移动一次。



▲战斗预测能够使战斗变得更加轻松，通过上画面中显示的角色移动能力、命中率等信息来预测战斗的发展。



▼本作的战斗场景将得到大幅强化，草原、森林、沼泽、荒野等场景的刻画都将更具表现力。

3 触发特殊事件

在战斗中，会因为敌人突然出现增援而引发一些特殊事件，发生事件后首先出现的是角色们之间的对话，之后战斗的胜利条件可能会有所改变。战斗中触发的特殊事件有时是推动剧情发展的关键！



▶突然出现的敌增援部队，但是我方的增援部队也赶到了，又一场激战即将展开。

▼要与引发一切骚乱的元凶——暗之魔女战斗吗？



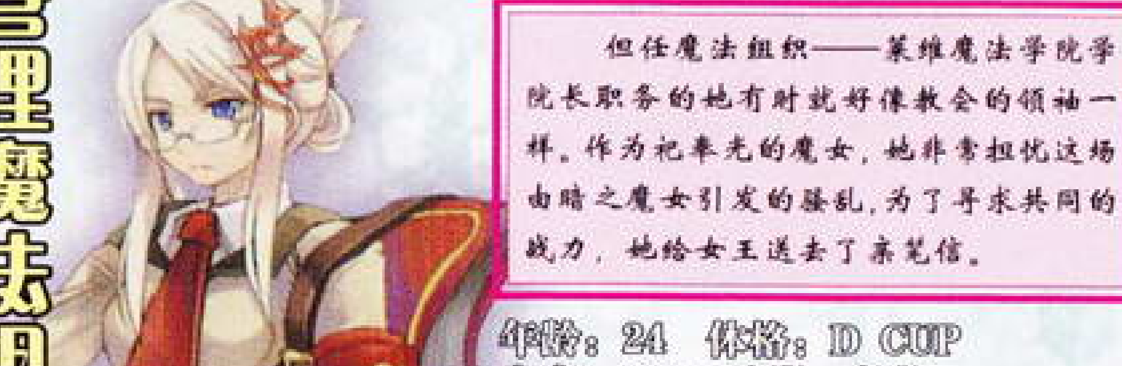
▲主人公与暗之魔女在战场上会面了，之后引发对话。

管理魔法组织的闪光魔女

蒂亚

但任魔法组织——莱维魔法学院学院长职务的她有时就好像教会的领袖一样。作为祀奉光的魔女，她非常担忧这场由暗之魔女引发的骚乱，为了寻求共同的战力，她给女王送去了亲笔信。

年龄：24 体格：D CUP
身高：164 武器：教鞭



▼这份与女王结盟共同抵抗暗之魔女的信件就由阿露迪前往王国交给女王，是份异常艰巨的任务。



将写给女王的亲笔信交托给了阿露迪

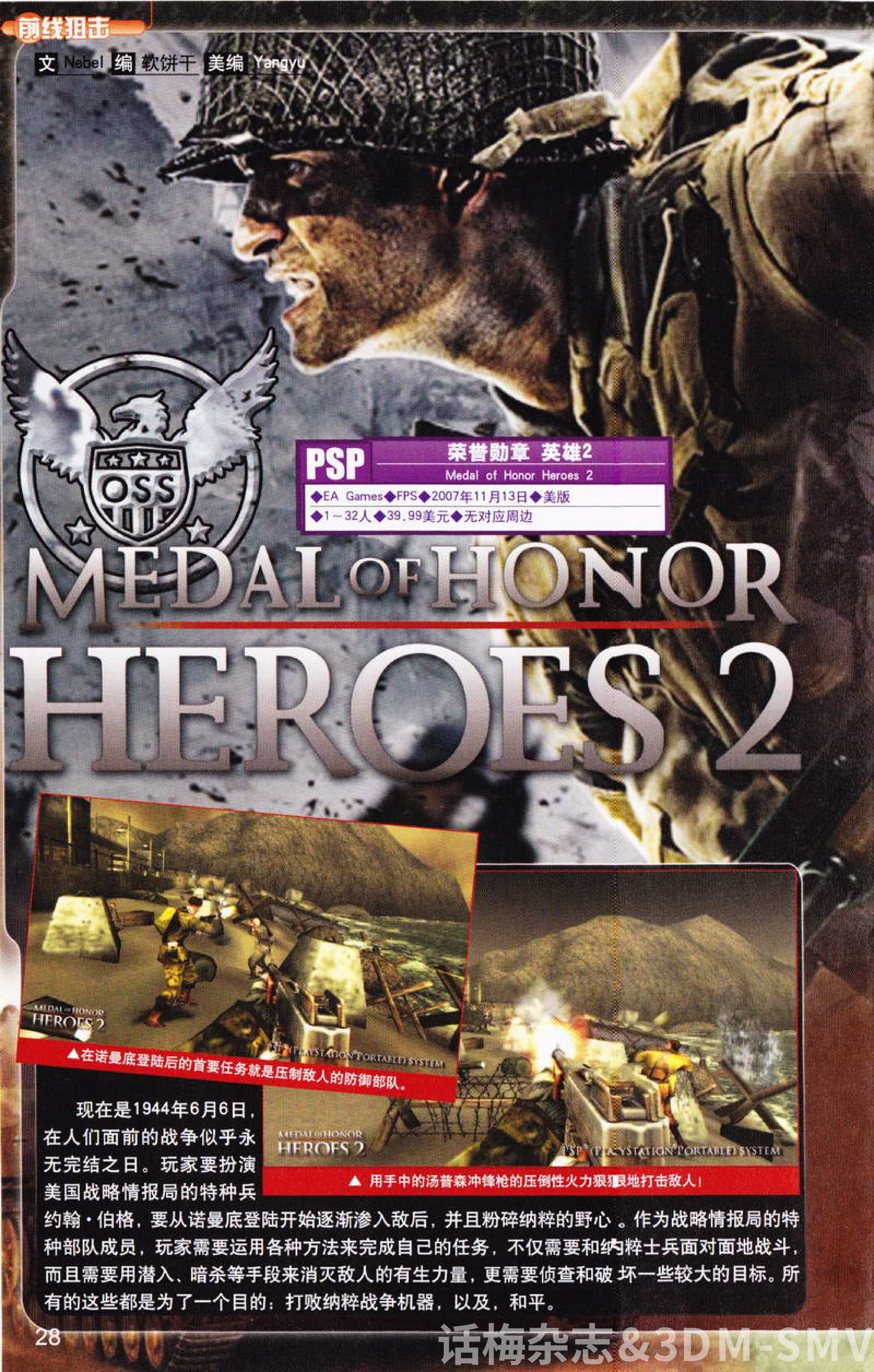
努力认真的邻家女孩

莉娜

年龄：15 体格：C CUP
身高：156CM 武器：弓

她虽然是罗兰的青梅竹马，却一直和哥哥修达纳一样将罗兰视为对手。她是个外表文静内心坚强的女孩，在"成为骑士团一员"的梦想支撑下，每日磨练自己的弓技。

文 Nebel 编 软饼干 美编 Yangyu



PSP	荣誉勋章 英雄2 Medal of Honor Heroes 2
◆EA Games◆FPS◆2007年11月13日◆美版	
◆1～32人◆39.99美元◆无对应周边	

▲在诺曼底登陆后的首要任务就是压制敌人的防御部队。

▲ 用手中的汤普森冲锋枪的压倒性火力狠狠地打击敌人！

现在是1944年6月6日，在人们面前的战争似乎永无完结之日。玩家要扮演美国战略情报局的特种兵约翰·伯格，要从诺曼底登陆开始逐渐渗入敌后，并且粉碎纳粹的野心 。作为战略情报局的特种部队成员，玩家需要运用各种方法来完成自己的任务，不仅需要和纳粹士兵面对面地战斗，而且需要用潜入、暗杀等手段来消灭敌人的有生力量，更需要侦查和破 坏一些较大的目标。所有的这些都是为了一个目的：打败纳粹战争机器，以及，和平。

第二次世界大战的战局由你把握！

▲在巷战中，一把 M12 霰弹枪无疑是最有力的防身武器。

▲在队友的掩护下向敌人发起进攻！

壮阔的多人游戏 精美细致的画面



▲用 MG-42 通用机枪的火舌压制敌人的行动！

▲在多人游戏中，利用身边一切可以利用武器才能生存。

玩家所接到的任务全部是由美国战略情报局（Office of Strategic Services，简称OSS）直接下达的高度机密任务。游戏中玩家不仅要与敌人展开枪战，更要在战场上调动步兵的行动，命令炮兵开火，摧毁所有的战略目标。游戏的细节很丰富，例如在被敌人击中头部时，玩家所佩戴的头盔很可能就会救下玩家一条性命。而击中敌人头部时，有是也仅仅是将敌人的头盔打飞，这可是个不好的信号。游戏最大支持 32 人在线对战，共有三种游戏模式和六张地图可供选择。无论是场景、人物、枪械还是各种烟雾、爆炸效果，《荣誉勋章 2 英雄》的画面都达到了 PSP 游戏中的一流水准。



▲无论是盟军士兵还是纳粹士兵，人物的造型都尽量还原了历史原貌。

▲成功用手雷把敌人来了个一锅端！

放課後少年

ほうかごしょうねん

文 琉璃　**美编** 咕噜

NDS 放课后少年
放课后少年
◆Konami◆AVG◆预定2008年1月31日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

日落柔光下，与童年伙伴一起在放学路上嬉戏的点点滴滴，你是否依然铭记于心中。那些已经生疏了的儿时游戏是否还会让你再一次忆起那短暂而美妙的时光呢？也许，童心深处的纯真已随着岁月的流逝渐渐淡去，但你是否想再一次重拾起那份童年的感动呢？下面为您介绍的这款游戏也许能够圆你这个梦……

在太阳下山前尽情的玩耍，让童年快乐的放学时光再一次重现

STORY

在昭和五十年（1975年）那年的夏季，在一座不知名的小镇上，一个名为修的小学六年级学生正在享受和家乡小伙伴们最后的夏日。一个月后的暑假，他就要随着工作调动的父亲一起离开这座他生长的小镇。在这最后与好友们共度的一个月时光里，和大家一起尽情嬉戏、欢笑、哭泣吧……

建造秘密基地、卷身向上的翻滚训练、拍洋画、翻花绳、捉迷藏……提起这些似曾熟悉的放学后的小游戏，是否让你的心中充满了对童年时代的怀念感？现在一款追忆童年美好岁月游戏即将登陆NDS，让我们一起在游戏中再一次回顾童年放学后的快乐时光。

本作以日本昭和50年代左右的乡村小镇作为背景舞台。玩家们将要体验主人公修的少年时代，和他一起在这座充满人情味的小镇中，和小伙伴们一起享受放学后的美好时光。放学后的时光虽然短暂但却很自由，各种各样充满乐趣的游戏在等待着修，和同伴们一起创造最后的美好回忆吧。





每一天的放学时光都是短暂又美好的

在游戏中，从学校放学后一直到太阳下山的这段时间都能是能够自由玩耍的时间，小镇、后山以及神社都是修和他的伙伴们游乐的场所。与同班同学们一起聊天、游戏等等，充分享受放学后悠闲快乐的时光。不过，不管在哪里玩耍，晚饭时间都会被家长“强行”叫回家！

下课后就是久等了的放学玩乐时间！







▲和同伴们一起玩耍的时候会增进彼此间的感情，继而触发一些同伴间的友情事件。

▲学校的时光在游戏中都是自动流逝的，你可以尽情期待放学后和伙伴们的娱乐活动。



▲小镇中的房屋都是典型的昭和五十年代左右的建筑风格。

ゴムが落ちてる。
あるみたいだけど…

▲捡到新道具也会触发一些特殊事件。

お父さん
もう、ごはんの時間だぞ。



◀快乐的一日最后在与家族共度的晚餐中结束。

一起共度童年的好伙伴们

主人公 修

玩家的分身，本作的主人公。性格活泼温柔的少年，是那种随处可见的男孩子。



毅

秘密基地的领袖，对待什么东西都散发出超越一般人的热情，是个具有领导气质的顽皮男孩。



胜

秘密基地的一员，是个喜欢耍嘴皮子的小孩，平时话很多，上课的时候也一样。



小四

秘密基地的一员，是个有点以自我为中心并且很贪吃的男孩子。



薰

与修同班的女生，也是个活泼好动的女生，由于性格很像假小子，所以她常常会和男生们在一起玩耍。



晴美

与修同班的女生，比起薰来，晴美的性格就显得非常温柔了，平时她的脸上总挂着甜美的笑容。



真由美

修的妹妹，是个非常吵闹调皮的小孩，有时会让人很头痛……

孩童时代的那些令人怀念的游戏

在学校操场、公园空地、糖果屋里都能玩到那些熟悉的童年游戏。调查不同的地点，修也会有各种不同的反应，非常有趣。本作中收录了很多儿时的游戏，这里就为大家介绍其中的几个。还有，在游戏中能够得到超级赛车橡皮擦，有了这个东西，修就能和所有伙伴玩赛车游戏。

秋千跳跃

▶利用秋千荡起时的惯性向着远处用力一跳，挑战最远的距离吧。



雷公爷爷的怒吼！



▲如果游戏时不小心将球扔到了雷公爷爷的家中，就准备好接受他怒吼的洗礼吧！

拍洋画

利用收集的洋画来与伙伴们一决胜负！



超级赛车橡皮擦

▼超级赛车橡皮擦的轮胎能够滚动，擦去错误的时候有发动汽车的感觉。



▲每个男孩子都梦想得到的超级赛车橡皮擦，除了用来玩以外还可以修改功课中写错的东西。

糖果屋前的游戏机

糖果屋除了糖果外，店门口的那几台古旧的游戏机也深受小孩子们的喜爱。





▲收集空瓶子然后拿到糖果屋能够换钱，一个瓶子能换5日元。



▶投入10日元便能够玩到的操作简单但却很有趣的游戏。

レイトン教授と悪魔の箱™

NDS 雷顿教授与悪魔之箱
レイトン教授と悪魔の箱

◆Level-5◆AVG◆预定2007年11月29日◆日版
◆1人◆2Gb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.59 P17/Vol.72 P40/Vol.73 P52

文 雷伊　美编 紫枫

目前日本最热门的AVG“《雷顿教授》系列”的第二作即将在本月底和玩家们见面，本作中依然有着丰富的谜题和充满个性的登场人物，喜欢前作的玩家没有理由错过这款续作。这次我们将对游戏初期的剧情作最后的介绍，随着重要角色的不断出现，故事也在渐入佳境，相信本作剧情的精彩程度也不会让期待它的玩家们失望。

神秘少女的真实身分



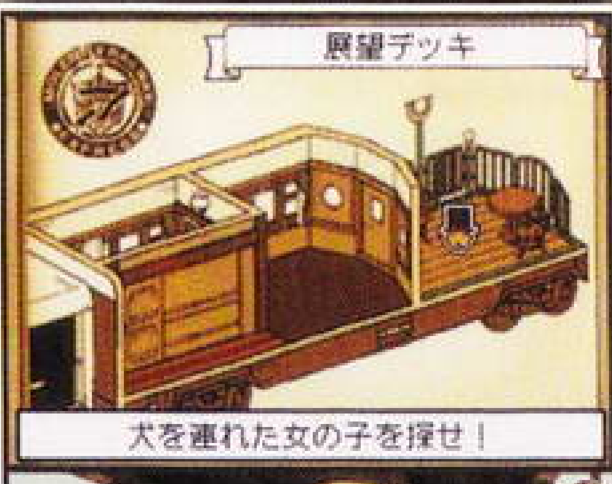
在73辑中，我们为大家介绍了雷顿在帮萝丝夫人寻找“孩子”的途中遇到的一位神秘少女，尽管玩过前作的玩家都对这位少女有种似曾相识的感觉，但当时这位少女的身分并没有被正式公开。在这次介绍的剧情中，雷顿教授认为这名少女是掌握“孩子”行踪的关键人物，因此对她展开了调查。当雷顿来到展望台并准备和少女谈话的时候，少女的头巾被风吹了起来，而雷顿也在此时看清了少女的脸庞——她就是前作《雷顿教授与不可思议之镇》中的关键人物阿萝玛。

得知阿萝玛瞒着自己登上列车后，雷顿一开始非常生气，但最后还是同意了让阿萝玛和自己同行。至此，游戏将不再像前作那样只有雷顿和卢克两人进行冒险，有了第3位同伴的加入，平时的解谜过程应该会变得更加有趣吧。

阿萝玛

[声优：能登麻美子]

前作的关键人物，在前作故事的最后跟随雷顿教授和卢克少年一起离开了不可思议之镇开始了新的生活。本作中当她得知雷顿教授要展开新的调查之后，悄悄地跟在他的身后搭上了列车。





▲当雷顿答应阿萝玛同行后，阿萝玛的脸上露出了灿烂笑容。

◀雷顿教授在车尾的展望台处发现了少女，同时也知道了少女的真实身分。





落石镇

今日もいい天気じゃの。
ドロップストーンの５０周年を
祝うにはちょうどいい日和じゃ。

▲正迎来建镇50周年庆典的落石镇此时热闹非凡。

■镇上的人们似乎很害怕谈起恶魔之箱，在一直追问下雷顿才得知了恶魔之箱似乎与安德森家族有关联。



列车首次靠站



▲镇上还在举行由安德森家主办的牛评赏大会。

在解决了列车上一连串的谜题之后，摩伦特利特快列车首次停站。列车停在了一个名叫“落石镇”（ドロップストーン）的小镇，这个小镇正在举行建镇50周年的盛大庆祝活动，雷顿会不会在镇上找到恶魔之箱的相关线索呢？

雷顿教授询问了镇上的居民们恶魔之箱的相关线索，在打听之后，雷顿得知掌握了镇上实权的财主安德森家族可能与恶魔之箱有所关联，并准备进一步收集安德森家族的详细情报。

生活在落石镇的人们

和前作中的不可思议之镇一样，落石镇上同样居住着众多充满个性的居民，与他们对话之后就会出现许多新的谜题。在这里我们先为大家介绍其中的5位居民。

阿比

柯赛特

奥斯塔

加马克

塔比特

▼奥斯塔和加马克似乎在牛评赏大会上发生了口角。

ガマック
誰かがうちの牛と、
別の牛を入れ替えたんだ！

列车驶向新的小镇

雷顿教授在落石镇获得了不少有用的情报，而摩伦特利号此时也将再度开动。在出发之际，镇上的居民们都来为踏上列车的亲朋好友送行。在此站登上列车的人中，似乎有一位少女是安德森家的千金，不过不知怎么的，她看起来不怎么开心。



そんな町なら、人を呪い殺す
悪魔の箱とやらがあっても
おかしくないな。

◀▼听落石镇的人说，列车停靠的下一站是个梦幻一般的小镇，恶魔之箱很有可能就在镇上。



▲▶来为少女送行的人非常多，但少女的脸上依然露出了寂寞的表情。

モレントリー急行の行く先に、
夢のような町があるらしい。

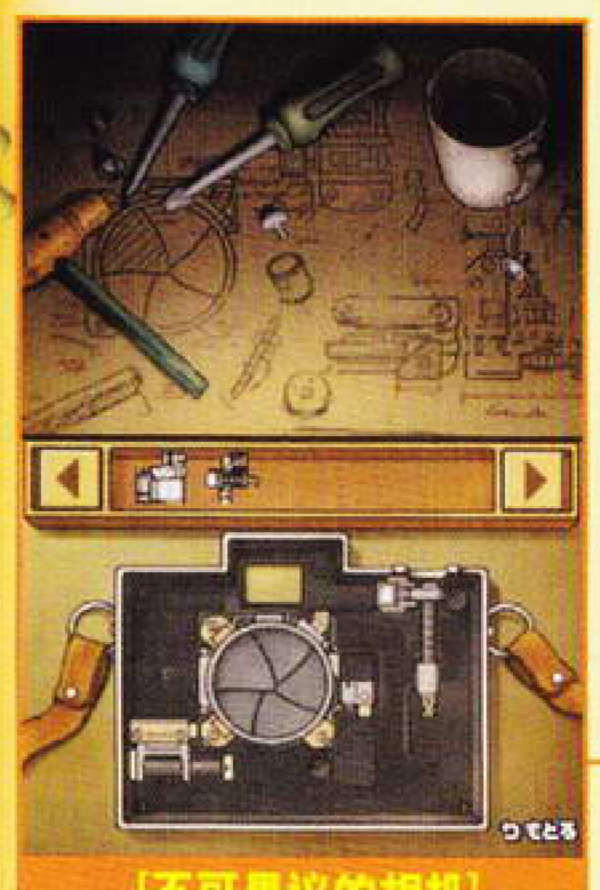


雷顿教授的皮箱内容初步揭晓

雷顿教授的皮箱在作用上有些接近于一般游戏中的主菜单。下屏中上排的4个项目是在前作中就已经登场的，而下排中的3个项目则是本作中全新加入的。最近厂商公布了3个新项目中的其中两个，下面我们就一起来看一下它们的内容。

[药草茶]

玩家可以根据自己的喜好将3种药草调配成药草茶，根据搭配的不同，调合出的药草茶也不相同。药草茶的作用目前也是不得而知，在将所有的药草茶调配出来之后，会出现新的高难度谜题吗？







[不可思议的相机]

给人的感觉有些类似于前作中的机器狗组装。在剧情推进的过程中玩家可以收集到相机的零部件，在将零件全部收集完毕后可以组装出不可思议的相机。至于组装好的相机有何具体作用官方还没有公布，它会给玩家的解谜过程提供帮助吗？

文 胧月 美编 小鱼仔

北斗の拳
北斗神拳伝承者の道

著名的热血格斗漫画《北斗神拳》已确定于明年春季在NDS平台上改编为动作游戏，从目前公布的情报来看，本作和之前NDS上的《怪医秦博士 火鸟篇》较为近似，以分格漫画的形式表现剧情，到战斗部分则切换为触控笔的多彩操作。最终目标拉奥，你能把他打倒吗？

NDS	北斗神拳 北斗神拳继承者之路 北斗の拳 北斗神拳传承者の道
	◆Spike◆ACT◆预定2008年1月31日◆日版
	◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆无对应周边

北斗神拳今犹在，充分再现原作气氛

本作包括从漫画初始一直到跟拉奥对决的内容，分为22个章节，可谓相当充实。本次公开的是游戏的第一章，由于剧情部分的插图均使用原作漫画，可谓气氛满点。



暴力支配一切的世界

▲在熟悉的开场后，故事正式开始了。本作故事并非原创，而是完全契合原作。

触控笔操作并不仅局限于战斗！



▲健次郎会在一开始就展示他强大的力量，这里就已经需要使用触控笔操作了。

▼这是需要通过描出特定轨迹救下琳的场景，这类突发事件在游戏里很常见，可不要因为一时疏忽而导致游戏失败哦。





▲如果玩家完全无视台词，很可能会中了对手的招。

▼结束台词是ACG作品中主人公拿来耍酷的法宝，从这三句台词中好好选择吧。稍有不慎，就很有可能失去北斗神拳继承者的资格。



◀精通原作的玩家对剧情中的变数了若指掌，避开对方的暗算应该也相对轻松。



决定结束台词



用触控笔展现健次郎的热血战斗

战斗时，玩家可体会到《北斗神拳》独有的“秘孔”战法，使用触控笔快速点击敌人身上的这些要害，并通过拖拽、摩擦等一系列操作就能漂亮华丽地干掉敌人。需要注意的是，指令的输入时间是有限制的，因此一定要熟练操作才行。

确认指令有效时间

战斗中需要玩家输入指令时，会有一个亮点沿着外框移动，当此亮点运动两周后，如果玩家还没能正确输入指令，系统就会判定该操作失败，对玩家操作的速度和精确度都有不小的要求。



北斗神拳奥义，确实命中敌人吧！



▲在使用“岩山两斩破”时，要把握好时间控制好屏幕中的红槽长短。



◀对付哈特这样的巨汉，得采用高威力的多段攻击。



▶就算哈特的身躯号称“拳法杀手”，在北斗柔破斩的面前也显得苍白无力。



◀BOSS战往往需要面对攻击方式同样丰富的敌人，回避/破解他们的招式也必须通过特殊操作。

战斗评价

每完成一章，系统会根据玩家的战斗能力给予评价，这就是所谓的“继承者等级”。操作失误越少评价就越高。

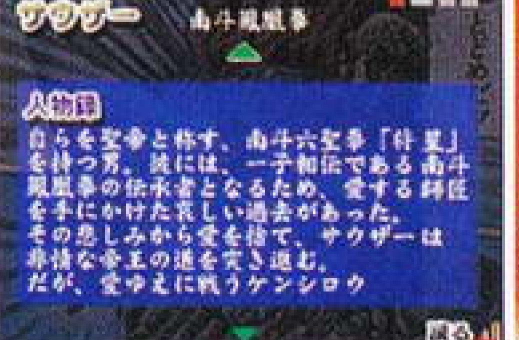
多彩的游戏模式带你领略“北斗”世界的风采

游戏除了主要的“北斗神拳 北斗神拳继承者之路”这个主要模式外，还有通信对战、角色图鉴、名台词收集、问答等多个模式，原作的FANS千万不要错过。



◀图鉴和台词收集会根据玩家继承者等级的提高而逐一开放。





▶上屏为角色画像，下屏是对该角色的介绍。



▲《北斗神拳》里的著名台词和著名场面都被绘制成精美的卡片，让人一看就有全部收集的欲望。


NDS
魔法工厂2
ルーンファクトリー2
◆MMV◆A・RPG◆预定2008年1月3日◆日版
◆1人◆容量未定◆4800日元◆对应周边未定
相关报道 Vol.63 P34/Vol.69 P23/Vol.71 P43/Vol.73 P43
经过漫长的等待，我们不仅等来了本作的具体发售日，更等来了一个惊人的消息。曾经在《牧场物语 矿石镇的朋友们》中郁闷过自家小孩万年不成长的玩家们，这次终于可以在本作中看到希望的结局了。
Rune Factory 2
ルーンファクトリー
文 琉璃 美编 Yangyu
本作将由两个故事构成！
由父子共同打造的牧场物语
本作将一举颠覆系列的传统，将整个游戏化作两个部分。第二部的主人公将是之前为大家介绍过的主人公凯伊鲁的孩子。在第一部中，凯伊鲁达成了自己的梦想，完整建成了自己梦想中的学校。经过数年以后，第二部的故事就将悄然展开。
阿鲁斯
「我，想要到学校去。」
心中总是藏有秘密的温柔男孩
▲第二部开始时，阿鲁斯和艾丽安都还只是小不点儿。
◀阿鲁斯在阿尔瓦纳小镇上快乐嬉戏，有时也会有意想不到的相会。
▶座落于安静树林深处的小池塘，这里是钓鱼的好地方。



从第二部起，学校的生活也将全面展开

第二部的故事就从凯伊鲁建造的学校展开！除了享受在学校中的学习、玩耍时光外，农场的农耕、饲养工作也不能耽误。加入了学校的生活后，游戏将变得更加丰富有趣。此外，在学校中还会有特殊的事件发生！

艾丽安

「我才不要输给男孩子呢！」

巾帼不让须眉的女孩子







▲站在讲台上的是老师，不知道他正在教授什么课程？



◀掩盖在大雪中的学校，与朋友们一起在雪后的校园内打雪仗吧。

第二部中也有新角色登场！

他们将是第二部主人公的男、女朋友候补

在主人公就读的学校中，有很多新的相遇在等待着他。这次将以学校为中心，展开男、女朋友的寻找、追求之路。除了下面介绍的两名新角色外，还有以前为大家介绍过的几名角色也会成为主人公的男、女朋友候补哦。

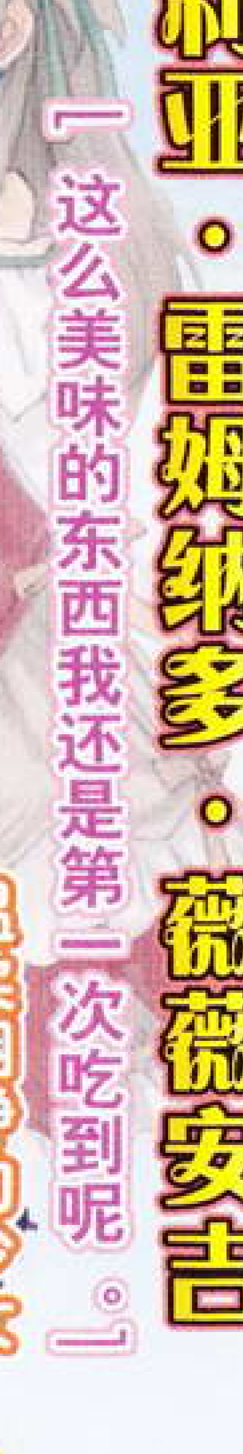


奥路方斯

「人类不要与我说话。」

不愿对人类敞开心扉的精灵少年

平时总显得酷酷的精灵少年，但总给人难以靠近的感觉。他有着作为精灵一族的清高。



拉姆利亚·雷姆纳多·薇薇安吉

「这么美味的东西我还是第一次吃到呢。」

温柔娴静的少女

举止十分优雅的少女，虽然有时做事会慢慢吞吞，但她没有薇薇安吉家族的高傲感，反而充满了纯真与善良。

这两人也将成为恋人候补



卡诺



◀第一部的新娘候补多罗希的妹妹，她是第二部的主人公的恋人候补之一。对于阿鲁斯来说，卡诺更像姐姐一些吧？

罗伊



▶"想到什么就马上行动！"的罗伊也是第二部的恋人候补。不过他不管到了什么年龄都还是给人像小孩子一样顽皮的感觉。

引入战略要素的全新战斗！

加入了全新技能之后的战斗将大大改变

在《魔法工厂 2》的战斗中将引入全新的战斗技能，通过技能的组合与敌人战斗将更具战略性，使战斗变得更加丰富有趣。

▶看到敌人挥动武器的瞬间……



▲迅速按下与敌人相反方向的十字键！

新技能 BACK STEP

想要使用新技能“BACK STEP”就需要装备被称作“羽毛鞋”的道具，这个技能能使你躲过敌人的攻击，是非常方便、有效的技能，也能够让玩家更享受战斗的乐趣。



▲角色马上就能后退，并与敌人拉开距离，



▲之后敌人的攻击就会落空！角色也将免于伤害。

新技能 蓄力攻击

本作中将可以使用全新的蓄力攻击，将全身的力量积攒起来给予敌人强力一击。对付强敌和 BOSS 时使用这个技能能得到意外的打击效果哦。

▼手中所持的武器在蓄力完成后会发出光芒。







▲能够使用蓄力攻击的武器有长棍、斧头和双手剑。



▶上画面显示的是装备的详细说明。

新技能 RUSH ATTACK

本作中还将给角色加入如同魔法一样的新能力，通过装备的武器不同还能使出不同的魔法效果。

连击



◀通过新系统“RUSH ATTACK”还能使出连续攻击。

踢



▼最后一击将是根据武器技能发动的特殊能力攻击，是很有威力的一击。

旋风波





NDS 最终幻想IV

ファイナルファンタジーIV

◆Square Enix/Matrix◆RPG◆预定2007年12月20日◆日版
◆1人◆容量未定◆5980日元◆对应周边未定

相关报道 Vol.65 P38/Vol.71 P50/Vol.73 P46

在之前的几次报道中，我们已经为大家介绍了重制版《FF IV》中几位面貌一新的人物和新增的能力继承系统，本次我们将继续为大家介绍游戏中的其他4位同伴，并将对能力继承系统作进一步介绍。完全重制版的《最终幻想IV》是年末商战中的重头作品之一，有了它的陪伴，相信RPG玩家们一定可以渡过一个难忘的圣诞节。

文 雷伊 美编 澄香

认真严谨的白魔道士 波罗姆 Porom

出身于魔法大国米西迪亚的白魔道士，是帕罗姆的孪生姐姐，认真的她经常会责备弟弟调皮捣蛋的行为。她的魔法才能自幼就受到了人们的认同，目前她正在米西迪亚长老处修行。

调皮捣蛋的黑魔道士 帕罗姆 Palom

波罗姆的孪生弟弟，拥有着与姐姐一样强大的魔法之力，并也在米西迪亚长老处修行。尽管他为人傲慢又喜欢捣蛋，但他身上散发出来的乐观与积极有时也会感染主人公赛西尔。

▲两名魔道士虽然年幼，实力却不容小觑，之后更在赛西尔遇到危机的时候献出生命拯救了他。

▲◀波罗姆和帕罗姆虽然是一对孪生姐弟，性格却截然相反。

艾吉
Edge "Edward Geraldine"

「オレが、エブラーナ王子！
エッジ様よ！」

仇火中烧的 艾布拉纳王子

▲艾吉在战斗中是一位值得信赖的同伴。

发展独自文化的岛国艾布拉纳的王子。也许是因为身分的关系，他平时说起话来都充满了自信，给人以不可一世的感觉，但其实他的内心还是充满着温柔和热情的。游戏中他会使用忍术进行战斗，并且拥有很多独特的武器。



◀艾吉看起来似乎对戈尔贝萨充满了仇恨。

商业国家达姆希安的第一王子。由于对权利和金钱不感兴趣，他放弃了自己的高贵身分，化身为一名吟游诗人过着浪迹天涯的自由生活。性格柔弱的他可以说是游戏中的一位悲情人物，虽然与泰拉的女儿安娜相爱，但命运的安排却没有让他们两人在一起。



▶基尔巴特的相关剧情还是很感人的，不可不看。

痛失爱人的 吟游诗人

◀基尔巴特使用乐器作战，特技是「咏唱」。

基尔巴特
Gilbart Chris Von Muir

能力继承系统进一步说明

在73辑中，我们为大家介绍了重制版中全新加入的能力继承系统，这种能力可以让角色们去继承离队同伴的特殊能力并在战斗中自由使用这些技能。根据最新情报显示，能给玩家们留下能力的并不仅仅局限于可参战的同伴，就连游戏中那些无法由玩家操纵的NPC有时也会给队伍中的角色们留下可继承能力。另外，就算是那些在游戏过程中由于剧情需要暂时离队的同伴，也会在他们离队时将可继承的能力托付给队伍中的其他同伴。



▼由于剧情需要，罗莎将暂时无法参战，暂时离队的她会把能力"自动Potion"送给赛西尔。



◀▲杨夫人对杨充满了思念之情，无法陪夫君一起参战的她将会把自己的爱意转化为能力继承道具献给杨。

▶从NPC处继承能力是本作中获得技能的重要途径，由于这一系统的加入，游戏中会不会出现需要满足特定条件才能得到的隐藏技能呢？



"取名达人"作用发生变化？

在SFC版中登场过的"取名达人"（ネミングウェイ）相信大家不会陌生，他在游戏中的作用就是帮助玩家更改角色的姓名。不过在本作中，他竟然忘记了帮人取名的诀窍，而是准备作为一名"地图达人"（マッピングウェイ）来协助玩家进行冒险，那他还会继续帮人取名的本职工作吗？看来只有等玩到游戏后才能真相大白了。

▲原作中的"取名达人"是在巴隆镇的训练所中登场的，本作中他会在哪里出现呢？



▶"取名达人"变身为"地图达人"，他会在迷宫冒险过程中为玩家画地图吗？



▲在这张画面中，我们又可以看到"取名达人"的名字变成了"录制达人"（ダビングウェイ），看来他在本作中的作用会比原作大很多。



格斗游戏，对于曾经在街机厅泡大的玩家来说，其意义是非常重大的，因为格斗游戏一度曾是街机厅的主流，从《街霸》到《格斗之王》，从2D到3D……玩家们热衷于人与人之间的对抗。这股热潮也为电视游戏机带来了深远的影响，而形成并成长于格斗大潮时代的掌机市场，同样也不缺乏FTG，其中不乏经典的移植之作。本文分上下两篇，和大家一起回顾格斗游戏在掌机上的进化和发展。

文 马修　美编 紫枫



峰回路转

掌机FTG的Q版之路

GB的诞生，代表了掌机市场的形成，虽然早在发售伊始就已经由《俄罗斯方块》定位了不同于其他游戏市场的特征，但初生的掌机市场实际上还是以克隆家用电视游戏机的模式和类型为主，其游戏类型如ACT、SLG、RPG等游戏分类完全和家用机相同，其中当然也少不了格斗类型。

其实，就以GB为主流的早期掌机游戏来说，想做格斗游戏还是很有难度的，毕竟屏幕小、机能低，做"《超级马里奥大陆》系列"可以做得流畅，但对单个角色动作细节要求很高又需要精准判定的格斗游戏来说，还是有很大困难——不用说格斗游戏，就是当时不少正常比例的横版过关动作游戏也不尽如人意。

然而实势造英雄，20世纪90年代中期，正是FTG领域从《街霸2》一家独大发展到《超级街头霸王2》、《饿狼传说》、《侍魂》、《龙虎拳》、《世界英雄》以及《斗士的历史》、《豪血寺一族》、《致命格斗》等众多格斗游戏百花齐放的年代，虽然后来大都淡出，但相信经历过那个年月的玩家，都不会忘记街机厅、包机房里那些随处可见、各具特色的格斗作品。这样的大气候下，掌机没有可能躲得了那次轰轰烈烈格斗大潮。

第一个敢于挑战掌机机能、在掌机上开发格斗游戏的，是日本厂商Tomy，Tomy并没有移植什么街机大作，而是根据当时很有名气的漫画《幽游白书》改编推出了同名游戏——本作于1993年夏天发售，由于漫画原作中就不乏单挑的剧情，因此《幽游白书》做成格斗游戏实在是很合适。《幽游白书》只能选浦饭和桑原，而且战斗中每个人都仅有一招靠组合按键使出、消耗能量点数的必杀技，三个必杀点数用掉后战斗中本局中便不能再使用必杀技，因此当时本作给人的感觉更像是动作游戏——当然，这种游戏后来统一归为了乱斗一派，而《幽游白书》，则堪称是掌机上首作乱斗型格斗游戏。

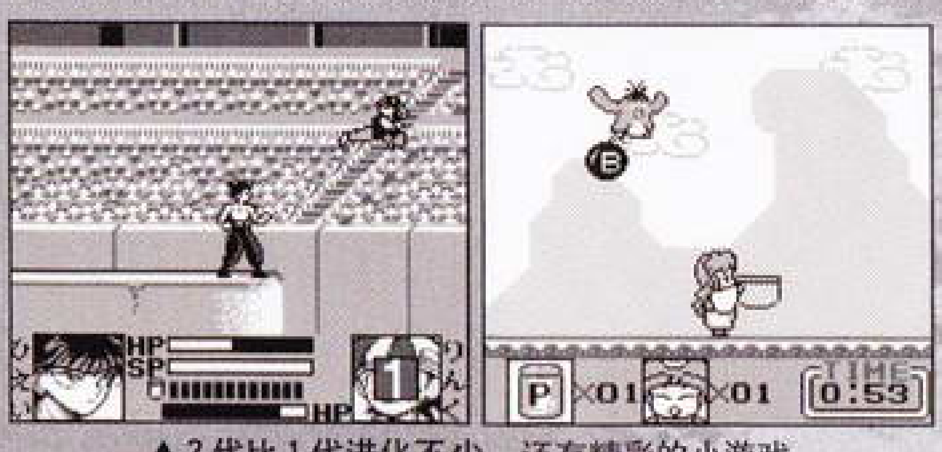




▲掌机格斗游戏的开山之作《幽游白书》。

1993年末，《幽游白书2》闪电发售，游戏采用了武斗大会的形式，基本上省了剧情这一块，角色仍旧是主角一行，每个人的必杀技也同样少得可怜，发动必杀技时仍消耗能量——但能量点改为了气槽，还增加了擂台设定，不过意义不大。总的来说，1993年，刚刚萌芽的掌机格斗游戏《幽游白书》无疑是在机能相对低下的Gameboy上尝试完全不同于街机、家用机的正统格斗游戏的模式。

当然，这种超简化的操作模式并非创新，在家用机上有不少二、三线游戏甚至盗版商粗制滥造的骗钱东西都多次使用，国内老玩家应该还对当年的《20人街霸》有印象，该作将原作的搓招必杀全部改为了A+B+方向键，加上游戏本身素质极低、普通攻击基本没用，



▲2代比1代进化不少，还有精彩的小游戏。

造成了对战的两人一直按A、B发波动技能的情景。搓招已经成为了当时格斗游戏的标配，简化出招的格斗游戏最终则发展成为乱斗这一大支派系，并诞生了一批名作——这些是后话，放下不提。



掌机上首款真正意义上的格斗游戏的是美国厂商Acclaim的《致命格斗》，《致命格斗》（Mortal Kombat，俗称《真人快打》）以真人出演（3代开始改变风格）及血腥的终结技闻名，血腥到变态的终结技甚至让人忽略了游戏中角色的生硬动作和别扭的操作手感，暴力对人的吸引可见一斑。后来根据该游戏还拍摄了两部功夫片，成为了电影史上少有的游戏改编电影的佳作。从1993年到1996年，Acclaim分别在当时很热门的两大掌机Gameboy和GameGear推出了系列的1～3代，1998年还在GB上推出了1、2代的合集。游戏采用缩减人物数量的方法来作为压缩容量的方法之一，游戏本身的画面看起来超简陋，跳帧现象极其严重，本来就很差的操作缩水移植后更是一团糟，







▲1代、2代、3代的GB移植版，1代画面最好，但操作烂到出不了招；后面两作的手感虽然强于1代，但整体素质依旧偏低。

可以说，移植在两大第一代掌机上的"《致命格斗》系列"，每一作都是那种玩上就会立刻放下的烂作。



比起不负责任的Acclaim，日本厂商显得谨慎得多，既然真实比例心有余力不足，简化操作的又难成大器，于是就有厂商打起了Q版的主意——机能不足，Q版搞定，这是日本厂商在经常为机能束缚创意的年代惯用的手法，在《SD高达》、《机器人大战》等游戏中用得炉火纯青，1993年Capcom还在FC上推出了Q版的《快打旋风》，丝毫不输给原作的优秀的手感和打斗感无疑给日本厂商们增强了格斗游戏Q版化的信心。终于，掌机上首款Q版格斗游戏《热斗·侍魂》于1994年6月30日诞生了。

《热斗·侍魂》并非SNK亲手操刀，而是授权Takara移植，Takara这家公司不仅是个游戏厂商，还是个玩具厂商，只不过在游戏领域实在鲜有拿得出手的东西，倒是靠移植SNK的人气格斗游戏，让不少玩家知道了Takara的名字。







▲《热斗·侍魂》的画面做得相当认真的。

SNK授权移植的Takera在掌机Q版格斗游戏的第一作。无疑是经过一番缜密的筛选、最终从SNK的诸多格斗游戏中才选择了《侍魂》，首先，《侍魂》因为是首款刀剑格斗游戏，再加上德川幕府时代的背景，使得《侍魂》成为当时SNK旗下与《街头霸王》区别最大的一作，其他现代背景的SNK格斗作品，或多或少，都有些《街头霸王》的影子；另一

个，就是《侍魂》的必杀技不多，做起来相对简单；做成Q版还可以让角色看起来“有脸”，而且以刀剑格斗为主的《侍魂》在动作细节上也可以省不少事。厂商做得非常用心，不光简单地把人物做成Q版，连一些背景也被“Q版”化了，如千两狂死郎舞台背景上的麒麟便被换成一只猥琐的熊猫，而角色的动作也都非常可爱。更难能可贵的是，游戏还加入了黑子、飞脚、天草四郎三名隐藏角色，使得该作成为各平台《侍魂》作品人物最全的一作。虽然是Q版，但是战斗的原味还是很不错地表现出来，除了角色的个性、动作都做得非常到位，原汁原味的音乐也是让玩家感到亲切的重要原因。虽然是大头版，但是游戏名字并没有取当时叫烂了的“SD”，而是叫“热斗”，掌机上最著名的一个格斗系列就此诞生。

《热斗·侍魂》引来叫好声一片，使得Takara信心十足，次月，也就是1994年的7月，第二款大头格斗游戏《热斗·饿狼传说2》就推出了，人物依旧大头，但因为游戏中人都是靠拳头说话的，因此胳膊也没做太短；系列特色的二线系统取消，必杀技、超必杀技则全盘保留；画面上无论是人物还是背景都是线条明朗清晰，还加入了二线卷轴背景，使得画面看起来非常清新，甚至连大BOSS克劳撒的舞台的帝王宫殿的奢华都表现了出来。当然，问题还是有的，那就是整部游戏玩起来都有明显的拖慢感，就如慢镜头一般，某一方面来说，这是Takara在机能有限的8位掌机格斗游戏的一次不大成功的尝试；而从发售时间上来看，两款游戏几乎是同时制作，但厂商采用了同样大头、但风格截然不同的两种方式去做，目的很明显，就是在探索。



Takera给任天堂的GB做，同样也不会怠慢了当时另一大流行掌机——世嘉的GG，1994年末，GG版《侍魂》和《饿狼传说特别篇》发售，Takera仍旧在摸索，给GG做的这两作都是真实比例版，而彩色+真实比例，便是GG版《侍魂》和《饿狼传说》最得意的卖点，这两点恰恰是GB版所不具备的，这多少有点让GB玩家有点不爽并心痒。实际上，做成真实比例的GG版《侍魂》的动作和手感都差强人意，更关键的，受机能限制，彩色画面下的真实比例角色反倒远没有GB版的来得细腻。可以说，除了画面彩色和真实比例，这两款作品可圈可点的地方并不多，加上GG本身销量有限，因此在这两作之后，Takera便放弃了GG。



而事实上，在当时机能非常有限的掌机上做真实比例的格斗并不能让玩家感到多好，毕竟距离原作的差距太大。与其费力不讨好地去追求和原作在画面魄力上靠拢，还不如根据掌机的特色做出别具特色的另类风格。《热斗·侍魂》的成功给众厂商指出了一条光明大道，不仅使Takera后来一系列的“《热斗》系列”作品沿袭了Q版风格，1995、1996年由Culture Brain也在GB上推出的两作格斗游戏《SD飞龙之拳》及《超级中国人格斗》，也都无一例外地受其影响采用了Q版人物造型。Takara移植的几作都是大家



▲GG版的《侍魂》和《饿狼传说特别篇》。

之作自不必多说，Culture Brain的“《SD飞龙之拳》系列”和《超级中国人格斗》则是FC上二线动作游戏的转型，原作与《马里奥》、《勇者斗恶龙》、《最终幻想》这些大作完全不具可比性，和Konami那些在国内被称为老四强的“高K游戏”也不是一个水准的，虽然“《飞龙之拳》系列”曾在FC上推出过具有格斗性质的《飞龙之拳特别篇》，但素质不高，和《功夫》、《街头小霸王》这些家用机格斗元老都不具可比性，但在掌机上Q化、也就是SD化后，素质竟然得到了大幅提升，可选角色非常丰富，手感和操作感也都很优秀，并不逊色于同期的《热斗·世界英雄》，同为Culture Brain制作的《超级中国人格斗》也不差，和Q版的《SD飞龙之拳》比，《超级中国人格斗》的比例相对来说正常点，还加入了道具，也算有了特色。

Q版化的格斗游戏虽然感觉有些折中，但确实非常适合机能不足的8位掌机，其影响非常深远，直到后来WSC上惟一的格斗游戏《口袋战士》、NGP上一整套的SNK掌机移植作品，也都无一例外地采用了Q版，直到GBA推出后，机能的进化使得完全移植2D格斗游戏成为可能后，Q版风格的格斗游戏才渐渐退出历史的舞台，说Q版是早期掌机格斗游戏的主流，并不为过。





▲《SD飞龙之拳》和《超级中国人格斗》虽然名气不大，但称得上是掌机Q版格斗时代的优秀作品之一。

飞跃巅峰

掌机FTG的辉煌

之所以说Q版是掌机格斗游戏的主流，是因为当时Takera太火了，而且有Culture Brain这样的厂商跟风，更影响到了WS、NGP系掌机的格斗作品。但成为主流不等于没人开发真实比例的格斗作品，前面说的“《幽游白书》系列”便是如此，Tomy在开发了两作简化操作的《幽游白书》后，又做了一款RPG+ACT的3代，最终风向一转于1994年12月9日推出了“搓招系格斗”的《幽游白书4》，其实1994年不用说其他厂商，Takera自己也在GG上观望着真实比例的掌机格斗游戏的市场效果；《幽游白书4》也是如此，采用正常比例角色，游戏本身已经完全转职成为正统的格斗游戏了：多人物可选，1对1对战，搓招必杀技——典型的《街霸》系2D格斗，而且游戏还与时俱进地加入了超必杀系统，可以说，游戏的手感、操作感甚至招式平衡性都不错，可惜最终没能引起多大的影响，说来说去，实际上是当时的动漫改编游戏、包括格斗游戏，大都给人留下了恶劣的低素质印象，对不少玩



▲正常比例领域探索的《幽游白书4》。

家来说，一听说是动漫改编的游戏，好感度便先降三分——当然也有个别例外，SFC的几作《乱马1/2》格斗作品口碑就不错，MD的《幽游白书 魔强统一战》更凭借高素质为厂商赢得了一大批拥护者，GB这款《幽游白书4》做得也可以，但没有引起轰动和影响，归根结底除了它上动漫改编，更缺乏如“《乱马1/2》系列”的恶搞，以及《魔强统一战》的夸张必杀超杀、4人乱斗等独有特色有关，不管怎么说，作为正常比例的格斗游戏，《幽游白书4》有一定存在意义。

如果说Tomy推出《幽游白书4》时还是在和Takara一同尝试探索，那么1995年8月由Capcom推出的《街头霸王2》就显得非常我行我素了，1995年的“《街头霸王2》系列”虽然被以SNK为首的一众挑战者抢了不少风头，但在各街机厅中仍保持着相当高的吃币率，1993年推出的增加了4名新角色的《超级街头霸王2》更可以说是风光无限，格斗大厂的王牌FTG的人气度之高之持久让其他厂商不得不羡慕。有这样的江湖地位，Capcom自然不会像Culture Brain这种小厂去跟着SNK的Q版游戏去做大头格斗，而是开发出个真实比例的《街头霸王2》。Capcom有资格我行我素，但是这次我行我素却带来了大大小小一大堆问题，比如角色大量删减到9人，跳帧也比较明显，不过适应的话，打出一套简单的连续攻击还是没问题的。玩家们热情高涨的期待，等来的却是平平甚至有些低下的素质，换来的必然是极度的失望——还好，当时的掌机玩家还保留着FC时代不骂不挑剔的传统美德，毕竟可玩的格斗游戏少，有了已经不错了，更何况还可以将就着玩。倒是Capcom没有了那份耐心，也开始了转型，半年多后，一代黑马《生化危机》成功发售，之后，一直靠拳头吃饭的Capcom开始了多元化的发展之路，由老牌街机硬派动作格斗厂商成功过度为日后掌握着《生化危机》、《鬼武者》、《鬼泣》、《怪物猎人》、《战国BASARA》、《街头霸王》等多张大牌的家用机第三方大厂。而掌机上的下一款《街头霸王2》，直到2000年2月29日在GBC再次上推出了《街头霸王ALPHA》后，才再次陆续在掌机上开发《街头霸王》。





▲GB版《街头霸王2》，用现在的话说，就是“雷”了。

因为Capcom对掌机市场的淡漠，所以GB末期、GG退出时，挑起掌机格斗游戏大旗的仍然是执着的Takera，最终将“《热斗》系列”打造成了有口皆碑的品牌，这不仅和SNK的“《格斗之王》系列”人气直线上升有关，也和Takera在GB平台上不断的努力密不可分。

在《热斗·饿狼传说2》由于过分强调背景而换来操作性不佳的结果之后，Takera就基本放弃了用“华丽背景”取悦眼球这一想法，后来的作品在操作性、手感上下了相当大的工夫，从其后的《世界英雄》、《斗神传》中可以明显感觉到操作性上的大幅度进步，然而背景却鲜有玩家再有印象。

1996年，Takera接连推出了两款挑战GB机能、更挑战自己实力的作品，分别是《热斗·95格斗之王》和《热斗·侍魂3 斩红郎无双剑》，前者的原作人气非常高，虽然没有完全抛弃



▲在机能非常有限的GB上移植人气颇高的《KOF95》，对Takara也是一种挑战。

《KOF94》的“SNK大乱斗”的模式，但八神庵这样的人气角色的加入可以说让《KOF95》有了完全独立的风格，移植掌机能否维系原作的魅力无疑是一个非常大的挑战——全人物收录的计划很无奈地泡汤了，但原作的热闹喧哗还是保留了下来，更难能可贵的，角色们华丽的超必杀也被完全再现，而且加入了隐藏BOSS娜可露露，不过游戏还是有很多不足，比如一些飞行系必杀和突进系必杀的速度过快，在GB的液晶残像比较严重的屏幕下很难让人反应过来。



《热斗·侍魂3 斩红郎无双剑》的原作是“《侍魂》系列”经过二代《真·侍魂》的辉煌后一次大胆的突破和创新，相比以前作品一招一式的砍杀，三代在背景、超必杀上更加注重视觉效果的冲击，也更加注重人物造型，招式上则在之前一刀一式的基础上增加了连技……能否表现出原作的华美，挑战同样是巨大的，《热斗·侍魂3》保留了原作修罗·罗刹的特色，必杀、超必杀一招不少，游戏虽然删掉了原作中重斩威力巨大的千两狂死郎，但可以轻易调出大BOSS壬无月斩红郎和原作中没出现的柳生十兵卫。虽然和《热斗95》仅隔4个月发售，但该作风格上和《热斗95》完全不同，人物线条粗犷浓重，招式大开大合，超必杀发动时更用背景黑白交替闪烁来烘托效果，背景虽不及早期的《侍魂》、《饿狼传说2》细致，但也比之后的其他格斗游戏的背景好得多，当时更让玩家感动的，是胜利后特写画面中竟然还有真人语音……虽然节奏不如《热斗95》快，却再现了原作中武士们一刀一剑的生猛。Takera在掌机格斗游戏上的工夫日臻渐熟，《热斗·侍魂3》和后来的《热斗·96格斗之王》并列成为Takera乃至整个GB主机时代的格斗巅峰之作。









《热斗·96格斗之王》是在《热斗·侍魂3 斩红郎无双剑》推出近一年后的1997年8月6日才推出的，这与之前几乎一年两作的量产风格有些不同，可以看出这次Takera的决心——慢工出细活嘛。果然，游戏的素质超乎了多数人的想象：游戏照例没在背景上下太大工夫，但那种大赛气氛如神乐的大赛竞技场、克劳撒的宫殿等，都可以在游戏中看到，角色线条则粗细得当，而玩时可以发现，厂商在招式动作上下了颇大的工夫，使得本作即没有以往作品或多或少的“飘”的感觉，也不像《95》中一些招式快得离谱，手感操作感现在来看也是非常优秀，熟练后可以驾轻就熟地使用出各种各样的连技，超必杀方面，两级超必杀在威力及表演度上均有完全不同的差异，而且发动超必杀时也和《热斗·侍魂3 斩红郎无双剑》一样采用黑白交替闪烁来烘托效果来烘托效果……隐藏人物方面则是一如既往地惊喜，除了两个BOSS神乐和暴风，连《格斗之王97》才出现的暴走八神庵和暴走莉安娜也加入了，和《97》中体现在速度上的两位暴走角色不同，《热斗96》中两位暴走角色更注重于几乎无破绽的招式和惊人的威力。





《热斗96》终于让掌机玩家可以玩到相对完美的格斗游戏了，享受《热斗96》的同时，喜爱格斗游戏、喜爱《格斗之王》的掌机玩家更开始了对《热斗·格斗之王97》的期待，《格斗之王97》的人气非常高，《热斗96》则为玩家和厂商提供了一个在低机能掌机上制作优秀格斗游戏的标准，推出《热斗·格斗之王97》简直是情理之中……


▲热斗・饿狼传说 RBS

没想到，1998年3月，新一作的“《热斗》系列”作品是《热斗·饿狼传说RBS》，并非《热斗97》，和《热斗96》相比，《饿狼RBS》在招式缜密性及招式表演度上下了更大的工夫，但大概是原作本身就中规中矩的关系，移植后的《饿狼RBS》同样缺乏特色，虽然不可否认这也是GB上一款优秀的格斗作品，但人气及影响度远不及《热斗96》，玩家们还在热切期待着《热斗97》，却不知道，这款中规中矩的《热斗·饿狼传说RBS》已经是Takera“《热斗》系列”的收山之作了。虽然过了不久后市场上出现了一款《热斗·97格斗之王》，但那只是盗版商将《热斗95》和《热斗96》的简单合并而已，合并的素质很低，耍了期待中的GB格斗玩家。


▲克劳撒VS卢卡尔，当年所谓的《热斗97》实际是场骗局。

逐渐“长高”的热斗角色们

从《热斗·侍魂》到《热斗·饿狼传说RBS》，我们可以看出，每年，“《热斗》系列”作品中的角色们都会“长高”，Q版也许真的只是权宜之计，发展的趋势，还是让角色们逐渐向真实比例靠拢，只是这需要一个发展和探索的过程，而非一蹴而就。下面是两作《侍魂》中霸王丸的身材比例以及在《热斗·格斗之王》和《热斗·饿狼传说》中均有登场的特瑞的历作大小对比图。


◀霸王丸的变化不大，但是人物头身比例好像改变了。





▲特瑞，从左向右分别出自《饿狼传说2》、《格斗之王95》、《格斗之王96》和《饿狼传说RBS》，“《热斗·格斗之王》系列”中特瑞虽然还是有点Q，但比《饿狼传说2》里强多了，不过到了《RBS》里好像又变胖了……




▲比利从《饿狼传说2》、《格斗之王95》到《饿狼传说RBS》的变化，变化非常之大，最后基本是正常比例了。

雁去难留

硝烟下的低迷

关于Takara为什么没有继续移植SNK经典格斗系列，原因很简单——SNK在格斗游戏方面拥有了相当数量的拥护者后，已经不满足于单独地去做一个游戏厂商，更要做一个硬件厂商，虽然此前SNK已经推出过NEO·GEO家用主机，但一直半死不活。超高的价位使得NEO·GEO主机即使在格斗游戏如日中天的时代，也只能是少数铁杆FANS才支持的奢侈东西。

反思再三，SNK觉得除了主机定价偏高，不断将人气作品移植到其他主机平台也有很大关系，然而此时的家用机市场已经改朝换代，新



■SNK决定自己推出掌机，使得GB系主机上以SNK格斗游戏为主的FTG断了水源。

王者索尼将独霸家用机市场十余年的任天堂拉下神坛成为新的王者，气势正胜，只可与其结盟而不可与其争锋，想有一番作为就要从任天堂的掌机市场开刀，Takara的“《热斗》系列”在掌机玩家中培养了一大批的SNK格斗爱好者，简直就是自己杀进掌机市场的先锋，家用机市场已经被索尼抢先占了，掌机市场切不可再让其他人抢先了——至于任天堂，该让位了，拿一个10年前的黑白东西霸占掌机市场霸占到现在，风水轮转这里也该换新的主人了——“Game Over，BOY！”

SNK可以说是信心满满，广告词中充满对Gameboy的挑衅和轻蔑。而实现全面占领掌机市场这一宏伟目标，除了让机器造型更时尚，采用比8位机能高出差不多一个时代的16位机，自家人气格斗游戏的独占也是完全必需的。当时的掌机市场只有GB独占，而保证资源不外流，只要不再授权Takara将SNK格斗大作移植给GB即可。至于1998年3月份、NGP上市前的半年，Takara为什么还将《饿狼传说RBS》移植给GB，也许只能解释说，允许Takara移植的名额还剩一个，或者干脆是看在多年合作的份上再给故交一次面子，但绝不能移植《格斗之王97》，因为《格斗之王97》将是为新生的NGP保驾护航的第一力作。

GAME over,
BOY
NEOGEO POCKET COLOR
The world's new dimension in handheld gaming.

▲Game Over，BOY——矛头直指GB，SNK的作风就如同其格斗游戏中那些邪派角色，霸气而且目中无人。

靠移植SNK格斗游戏而过着滋润日子的Takara的上上下下，不知道被取消了移植权利后的心情如何，不爽是肯定的。事实上，进入家用机32位时代，SNK就已经亲自操刀为SS、PS移植自家格斗大作了，之所以把掌机市场的移植外包给Takara，除了照顾老交情，大概也和对掌机市场潜力的低估有关，当发现掌机上也有如此多的SNK FANS时，便动了自己杀进掌机市场的想法，而Takara方面尽管不爽，尽管觉得自己被当了枪使，但也没有办法，毕竟那是人家的牌子。1999年3月，Takara用自家的变形金刚品牌结合多年开发掌机格斗游戏的经验，在GBC上推出了一款颇为强劲的格斗作品《激斗·超能勇士》，至于为什么叫“激斗”而不继续叫“热斗”，就不得而知了，实际上，《超能勇士》无论从画面、角色、招式魄力，还是手感、操作感、打击感、平衡性等各放来说，都更加优秀，但这些变形成野兽恐龙的超能勇士们远不如汽车人、霸天虎等前辈人气高，而此时《变形金刚》在游戏圈子里的影响力也远不如SNK的《格斗之王》，该作没能引起轰动，最终成为了Takara在掌机格斗游戏开拓历程中一个漂亮的谢幕。



SNK的釜底抽薪让GBC几乎从头到尾都鲜有知名度高的格斗游戏，然而一方欢喜一方愁，一方热闹一方休。GBC这面的格斗游戏冷到落寞，掌机新贵NGP这面却是一派锣鼓喧天、鞭炮齐鸣、彩旗飘飘、人山人海的壮观的场面，





▲NGP上最吸引眼球的两款作品。

1998年10月随同NGP首发的《格斗之王R-1》虽然也采用Q版造型，但16位机支撑下的人物大了不少，动作也更加细致到位，加之人气格斗大作《格斗之王97》移植，一下吸引了众多人的眼球；年末则推出了《侍魂4》的NGP移植版，虽然也是Q版，虽然画面也是黑白，但人物的动作和必杀技都做得相当到位。

然而掌机玩家不同于街机玩家，在各游戏类型争相斗艳的GB上长期熏陶下，掌机玩家的口味普遍比较杂，真正的格斗爱好者往往去街机厅切磋，NGP上这些变了形的格斗游戏虽说做得样样都不错，但只适合用来消遣玩玩，想指望这个练成高手去血洗街机厅是完全不现实的。至于一般玩家，有了格斗游戏当然好，没有也不缺玩的，倒是NGP上除了SNK格斗游戏外实在拿不出其他像样的作品，用来消遣多少又有点不值。因此造成了曲高和寡的局面：叫好的多，支持的少；观望的多，掏钱的少。加之SNK发售后任天堂便推出彩色的GBC狠狠地将了SNK一军，使得NGP及两款素质不俗的黑白格斗作品在一片叫好和观望中逐渐凋零……

卖得火的GBC上缺乏格斗游戏，格斗劲作辈出的NGP无人问津，直接结果就是使Takara及其他厂商共同在掌机市场上摸爬滚打数年打拼出来的掌机格斗游戏领域在这一年内迅速萎靡，盖成一座房子可能要成年累月，但倒塌却只是瞬间，一年的时间虽然还不至于让掌机格斗领域彻底崩溃，但大多数曾经热情期盼《热斗·格斗之王97》的玩家们，已经欢天喜地地投入到GBC上诸多高品质的RPG、SLG、ACT中去了。

▲随同NGPC发售的《格斗之王R-2》，素质同样非常高。

对于掌机格斗游戏来说非常平静的1998年波澜不惊地过去后，1999年的掌机格斗市场竟然来了一个开门红。1999年最让格斗游戏出风头的掌机平台，仍然是SNK的掌机，这也得益于彩色版NGP——NGPC的闪电登场，不然本来有机能上的竞争优势却因为黑白画面被别人比下去确实冤，而且SNK也发现想推翻老任、把“BOY”这个长年占据掌机市场的“地头蛇”OVER掉也不那么简单。总之，这一年SNK在NGPC上发动了总攻，有NGPC同捆发售的《格斗之王R-2》，4月末更有将街机3D版《侍魂》2D化移植的NGP版《侍魂2》以及改编自街机《饿狼传说RB2》的《饿狼传说 初次接触》两款格斗作品同日发售，SNK对掌机游戏的成熟拿捏以及游戏的认真诚意可以在游戏中的每一个细节上感觉得到。年末，SNK更史无前例地与老对手Capcom合作，在NGPC上推出卡片游戏后，终于在1999年11月30日推出意义非凡的《SNK VS Capcom 千禧之战》，迎接即将到来的新世纪的同时，也让掌机格斗游戏再度到达一个新的巅峰，不仅仅是两大格斗游戏系列的人气角色汇聚一堂，作为格斗游戏的灵魂——操作感、手感、平衡性，本作也几乎达到了无可挑剔的地步。虽然其后Capcom的《CVS》、《CVS2》以及SNK Playmore的《SVC》都是真实比例大魄力画面，但在平衡性、操作感和手感上存在或多或少的不足，剥去华丽的外衣，其素质实际都无法和这款的《千禧之战》媲美。



▲如果在之前，这种战斗会被人认为是“关公战秦琼”。

《千禧之战》堪称NGPC最有力的一击，一些观望中的玩家终于按捺不住为《千禧之战》购入了NGPC，SNK的格斗游戏推广主机策略也终于有了些成效。

但这个效果是小范围的，为《千禧之战》而支持NGPC的玩家实在难帮NGPC回天，SNK的最重拳出击没能打动对手，也没能打动市场和玩家，胜负已经成为了定局，而接下来的作品，虽说只能算强弩之末，但SNK依旧认真地将它们一一做好，进入2000年，SNK在推出融合了众多SNK格斗女性的原创格斗游戏《SNK女子大乱斗》及《月华的剑士》后，亏损已达380亿日元，向法院提出债务免除申请后，被为了摆脱局限于柏青哥嫂单一业务的Aruze出资50亿元收购，从此NGP系掌机上曲高和寡的




▲2000年NGPC上两款悲壮的收尾格斗之作：《SNK女子大乱斗》和《月华的剑士》

SNK格斗系列再无推出。对于游戏品种相对单一的SNK来说，其资产并不庞大，但野心大，在无情的市场面前缺乏准确的判断，最终破产。尽管这样，在连年亏损甚至NGPC已经无力回天的情况下，SNK仍能认认真真地做好NGPC上每一款格斗游戏，不求再让NGPC复活，只为对得起支持SNK、支持NGPC到最后的玩家们，这种认真负责的态度，在早已将利益最大化作为公认标准的游戏厂商中，更是难能可贵。



▲GBC版《致命格斗4》，Acclaim给掌机的几款《致命格斗》可谓是没有最烂，只有更烂。

NGPC的最后时可光谓悲壮，而如日中天的GBC上，格斗游戏仍冷清如昨，除了前面提到的Takara掌机格斗游戏谢幕之作《激斗·超能勇士》，再就只有Acclaim照样不管三七二十一在GBC上推出的《致命格斗4》的移植版，各方面都恶劣，用现在流行的话说，Acclaim的制作态度之恶劣已经无下限了，这样的作品，多一个不多，少一个不少，对于格斗游戏在掌机上的进化和发展根本没有影响。而曾在GB格斗大潮中露了一次脸的Culture Brain，也将《SD飞龙之拳》和《超级中国人格斗》彩色化后分别于1999年的4月和12月推出了GBC版，同样影响甚微。2000年初，已经在家用机市场上风光满面的Capcom竟然也回掌机这里看一看，并给GBC和新生的






▲千禧之年Capcom带给GBC玩家和WS玩家的格斗大礼。

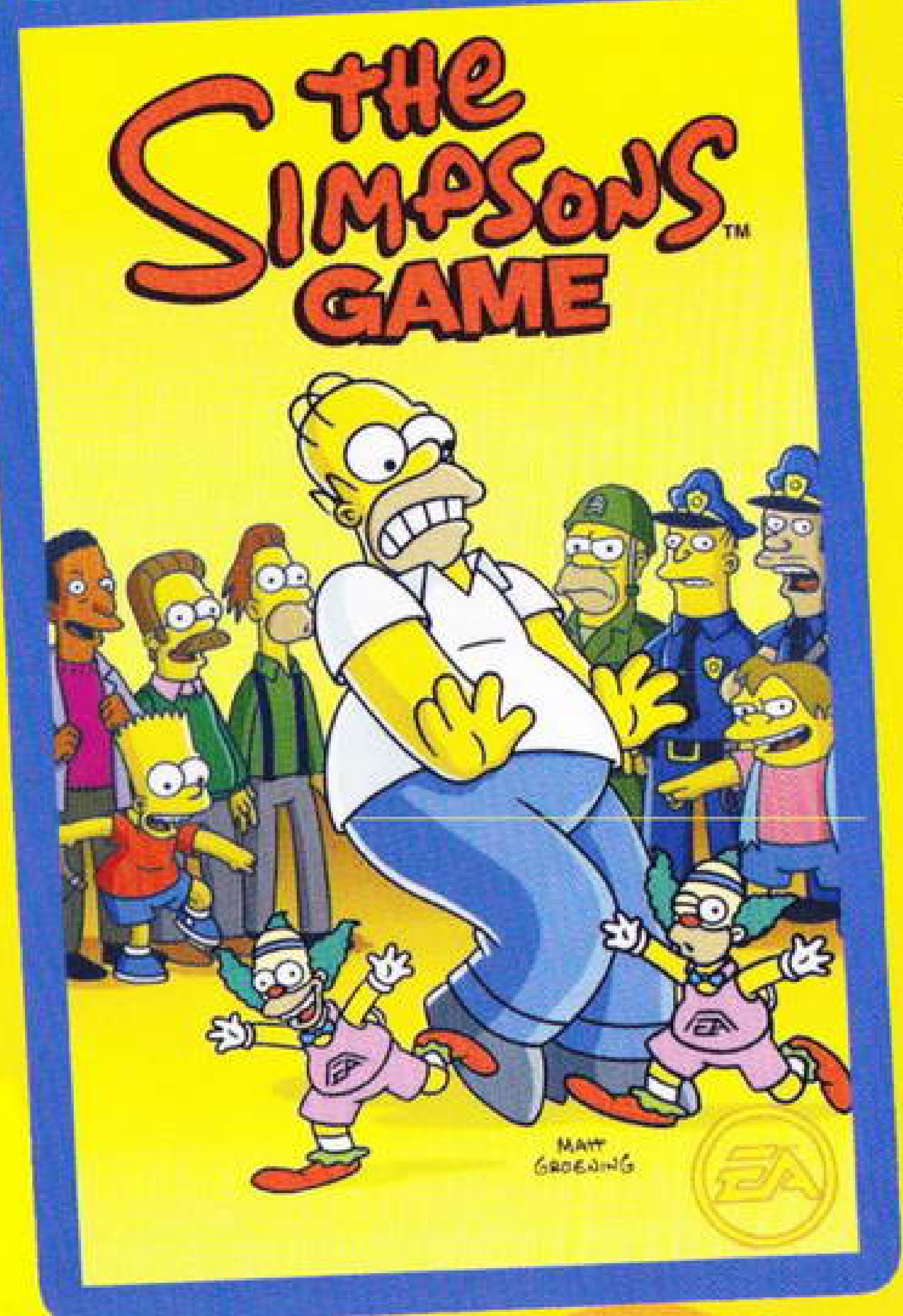
WS带来了礼物，分别是GBC版的《街头霸王ALPHA》以及WS上的《口袋战士》，前者就是移植街机的《街头霸王ALPHA》（即《街头霸王Zero》），因为单独支持GBC而在颜色上更加丰富，手感什么虽未达到《千禧之战》的高度，但也做得不错；后者则是Capcom自家在街机上将《街头霸王》、《恶魔战士》等名作中角色大头化恶搞化的有趣东西，移植到WS上除了黑白化基本完美，可惜的是WS同样面临着软件不足的尴尬，格斗游戏更是仅此一款。



■SNK在NGP和NGPC上共推出8款格斗游戏，各个都是用心制作的精品。

掌机上的格斗游戏在这一时期，普及量大的GBC格斗游戏少、格斗游戏多的NGPC又曲高和寡，两个矛盾的叠加使得掌机格斗游戏的人气连年下降，除了2D格斗游戏逐渐丧失往日地位的大环境以外，在掌机这个小圈子里SNK对旗下人气作品的独占也有不可推卸的责任，但SNK的做法是情理之中，不想当将军的士兵不是好士兵，敢闯敢拼即使败也败得光荣。而掌机格斗游戏虽然在这几年逐年下滑，但精品级掌机格斗作品还是在NGP、NGPC上诞生，1999年掌机格斗游戏更史无前例地达到了新高——这指的是数量和品质，但论影响力和热度远无法和《热斗·96格斗之王》时代相比，NGPC和NGP一样，问题出在了游戏软件的匮乏上，独木难挑大梁，虽然掌机格斗游戏的数量品质双双增加，但市场影响力却仍在下降，不能不说是一种遗憾，这个时代过去之后，掌机FTG只能寄希望于下一代机能更强的主流掌机了。

（未完待续）



说起美国收视率最高的节目，卡通片《辛普森一家》绝对榜上有名。这群有着蜡黄色皮肤和金鱼一样鼓眼泡的家伙早已超越了偶像的范围，成了人们身边的朋友。在7月份，让观众们苦等十年的《辛普森一家 电影版》终于上映，借着这部动画电影的热潮，EA也趁机推出了同名的游戏作品。和电影版不同，《辛普森一家》的剧情完全是原创的，避免了笑料的重复，也免得看过电影的玩家觉得无聊。

文 Nebel 编 软饼干 美编 澄香

PSP	辛普森一家 The Simpsons Game
	◆EA◆ACT◆2007年11月5日◆美版
	◆1～2人◆39.99美元◆无对应周边

恶搞醒目

说起这个游戏大的特色，莫过于无处不在的恶搞了。和电影版把其他电影拿来Cosplay一样，游戏里也把不少游戏的“精髓”融入了进来。制作者不光把EA自家的游戏拿来开涮，还把诸多知名游戏的形象学了个十足。每每看到这些知名游戏被制作成了“辛普森风格”，都忍不住会捧腹大笑，同时也会感慨人怕出名猪怕壮，游戏要是出了名，被人拿来做恶搞素材用也是没有办法的事。



◀《MGS4》里Snake其实并没有变老，只是皮肤变黄了……



▶拳王当年的一咬让人至今记忆犹新。

通用操作

通用操作	
滑杆	移动
□	攻击
×	跳跃
△	使用关卡中的机关
○	必杀技
L	调整视角
R	锁定敌人
方向键右	人物特技
方向键下	切换人物



▲警告！游戏“GTS”包含了不适合未成年人的暴力成分。

▼不用怀疑，他甚至都会使用“灼热波动拳”。



游戏玩法

《辛普森一家》是一款很注重探索成分的动作游戏。游戏中主要的对手并非是大群的敌人，而是那些深沟宽壑、悬崖峭壁和隐藏在其中的谜题，颇有些《古墓丽影》的风范。游戏共有16关，完成每关所需的条件不同，有的需要收集一定数量的道具，有的则要干掉关卡内的BOSS，不过绝大多数关卡都是只要一路走下去就可以了。每个关卡中，玩家都可以操作固定的两名人物，交替使用他们的能力解开谜题就是过关的不二法门。另外，在每关中都藏有隐藏物品，像是瓶盖、优惠券等等可以收集，在将关卡中的所有隐藏物品都收集后可以开启游戏中的一些隐藏要素。需要注意的是，不同的物品需要不同的人物去收集，像是瓶盖需要荷马来收集，而收集优惠券则是马芝的任务。



◀永不斗恶龙"与"荷马勋章"，荷马总是能当上主角。



◀我想这款"锡塔英雄"一定会深受印度人民的喜爱。





家族成员

在游戏里，辛普森一家的五位角色都会登场，而他们都有着自己独特的能力。合理运用这些能力才能让游戏顺利进行下去。



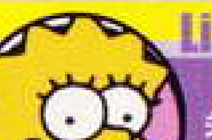
Homer 荷马

作为白痴中的代表人物，荷马就算在游戏里也改不了他贪吃的习惯。在吃过各种高卡路里的食品后，按方向键右，荷马就能变身成球状，这时不但可以按□键加速冲刺来撞开一些拦路的障碍物，还可以按×键跳起后再按□键使出一招"大压杀"，作用同样是用来破坏障碍。在关卡中有时会遇到冒着绿色气泡的罐子，让荷马站在前面按△键充气就能变成气球漂在空中，这时也可以按□键加速冲刺。荷马的○键必杀技是口臭，几乎没什么用武之地……



Marge & Maggie 马芝与玛姬

平时唠唠叨叨的马芝在游戏中并不活跃，她只是为了反对暴力游戏《GTS》才背着玛姬走上街头的。马芝的能力很特殊，如果对着路人按下○键的话，她会拿出一个扩音器来宣传自己的"反暴力游戏"思想，从而让路人们跟随自己来行动。而对着敌人或那些宣传暴力的广告牌、建筑物按下○键，那马芝就会用扩音器动员自己的跟随者上前清理这些"社会垃圾"。只有在遇到低矮通道并按下△键时，马芝才会把玛姬放下来，让她去探索通道中的开关。



Lisa 丽莎

和巴特同样有超能力的丽莎并不会变身，但是在关卡中有时会遇到一个摆有金色塑像的小台子，这时候在台子上按下△键，就能让丽莎施展她的"念动力"。游戏会变成俯视角，丽莎的手出现在空中，这时候按住×键不放就能将地上的大物件抓起来，放开×键的话丽莎就也会放手。合理使用这个能力来解谜是游戏中不可缺少的部分，后期还可以学到按○键的攻击。丽莎普通状态下的○键必杀技是吹萨克斯，她那完全可以说是噪音的旋律可以一下就震晕敌人。



Bart 巴特

获得了超级力量，变身成了"Bartman"的巴特在游戏里是个关键的角色。首先，他可以在空中滑行，虽然距离不远但总聊胜于无，在一些距离较远的情况下是必须要使用的能力。其次，他的○键必杀技是使用弹弓攻击，作为惟一一名会远程攻击的角色，无论是战斗还是解谜都少不了他。再次，在一些特定位置按下△键，巴特可以使出蝙蝠侠的招牌动作——勾索飞跃来到达很远的地方，在找不到路的时候一定要试一试。

虽然游戏中充满了许多让人能笑喷出来的地方，但这并不能掩盖游戏糟糕的手感和比手感更糟糕的视角。游戏中各种攀爬、跳跃时的判定很严格，稍有一点差错就会"一失足成千古恨"。而视角问题更是让人抓狂，不但经常将玩家的目标至于视野之外，更是会随时无规律地旋转，搞得人头晕目眩。在开始游戏前，一定要做好与手感、视角对抗的心理准备，这可会是一场艰苦的斗争。不过想想这款游戏中那些让人笑到肚子疼的各式笑料，艰苦的斗争后的胜利成果还是很值得我们挑战的。

SOCOM U.S. NAVY SEALS TACTICAL STRIKE

文 小望
编 软饼干
美编 咕噜

系列转型之作，体验指挥作战的快感

PSP 海豹突击队 战术打击
SOCOM:U.S.Navy SEALs Tactical Strike
◆SCEA◆FPS◆2007年11月6日◆美版
◆1～8人◆39.99美元◆无对应周边

本作是“《海豹突击队》系列”登陆PSP掌机平台的第三款作品，同时也是该游戏系列的新突破，为该系列开辟了一个全新的领域。制作小组摒弃了战术FPS的游戏类型，转而将战略指挥作为主要游戏内容。这也是制作小组针对PSP的特点，考虑到只有减少对操作的要求，才能使传统的动作游戏适应掌机平台。无论你是否玩过之前的系列游戏，本作都值得你尝试一番。

玩法简介

正如同之前所提到的，游戏在变为战略为主的游戏类型之后，玩家不再使用滑杆控制单个队员的行动，而是靠一个移动的指针对整个小队的成员发出命令，从全局的角度来指挥这个作战。这次由于采用了新技术，游戏地图将是前作的数倍大，制作方还加入了若干Check Point来方便玩家记录。游戏画面和音乐效果都达到了PSP游戏应有的水准，但还达不到令人惊叹的程度。本作大量的语音和素质不俗的过场动画，这些绝没有辜负那1.28G的游戏容量。

从后文的列表就能看出，游戏的系统可以说是相当复杂的，初次玩可能会一头雾水。不过在熟悉操作之后，特种部队那效率奇高的战斗能让你体会到有别于上阵砍杀的爽快感，这就像《实况足球》与《足球经理》的区别吧。游戏中也并不只有单调的前进和射击，灵活地利用场景中的障碍，有效地给予敌人打击也是很重要的，无论是破门而入后的扫射还是直接从窗口对室内扫射都是十分华丽的。敌我双方的AI水平都比较高，这大大增强玩家的游戏的投入感，毕竟谁也不喜欢不能理解指令的队友和手无缚鸡之力的敌人吧。实战暗杀技巧的使用和狙击手主观判断能力也使得游戏的真实感大增。游戏过关后会从时间、团队合作意识、隐蔽程度等方面给出综合评价，而每个队员也会从耐久力、杀敌数和被救次数上作出评价。越高的评价自然也会带来越多的强化点数，为了打造你自己的无敌之师而奋斗吧。





游戏操作

←、→	切换攻击目标
↑、↓	缩放视角
滑杆	转动视角
×	执行命令
×（长按）	攻击指令目录
□	手榴弹
□（长按）	副武器目录
○	移动
○（长按）	移动指令目录
△	取消命令
△（长按）	整编命令目录
L	小队内切换队员
L（长按配合方向键）	选择队员
R	切换小队
R（长按）	小队全选
START	暂停
SELECT	地图以及目标

准备画面

BRIEFING	本次任务的简介。
TRANING	使用技能点数强化队员，每个队员可提高的自身能力依次为耐久、射击、持重、隐蔽、特殊技能（如拆锁等）；可提高的武器使用能力依次为提高使用轻型武器、中型武器、重型武器、狙击、手榴弹的能力。
ARMORY	调整队员们的武器，随着游戏发展和能力提高，队员们可使用的武器也越来越多。从各种武器和其相关数据的数量和细致程度上可以看出制作厂商的用心。
DEPLOY	进入战斗。



命令说明

当菜单目录出现后通过方向键选择命令，通过方向键左右开启禁止或者等待信号。命令左边的圆圈符号代表禁止，右边的闪电符号代表等待信号执行命令。这些十分有用的设定，可以同时指派两个小队执行不同的任务，经常使用的话还能提高团队技能评价。另外，某些指令可能由于情况的不同而有些许区别。

攻击指令目录（长按×）	
ATTACK TARGET	攻击目标，针对单兵的高密度火力攻击。
FIELD OF FIRE	攻击指定范围内的目标，比较常用的团体指令。
SUPPRESSION FIRE	火力压制，一般敌我比例悬殊时使用的指令。
STEALTH KILL	暗杀，只有潜行到敌人身边才能使用，对提高评价很有帮助。
FIRE AT WILL	自由射击，在敌人众多无法兼顾的情况下可以选这个先抵挡一阵。
HOLD FIRE	停止射击，不要浪费子弹，及时停止并且推进吧。





副武器目录（长按□）	
SNIPER	携带狙击枪的队员才会出现的指令。使用后需要等待进度条全满才会射击，而且还有可能因为视线不佳拒绝射击，但是威力也是有目共睹的。
HE GRENADE	手榴弹，可以给予掩体后的敌人致命打击，可以通过非常细致的选项来调整投掷方向。
SMOKE GRENADE	烟雾弹，没有伤害力但是可以起到掩护的作用。

移动指令目录（按○出现白色箭头后长按○）	
STEALTH TO POSITION	慢速且隐蔽的前进，对提高评价有帮助。
MOVE TO POSITION	容易被发现的快速前进。
DEPLOY FIRETEAM	部署队员，单独设定每个队员的行动，在突破情况下很有用。
XXX MOVE WITH COVER	在XXX的掩护下前进，命令中如果是BRAVO则表示第二小队，而第一队是用ABLE表示的。

整编指令目录（长按△）	
CANCEL COMMAND	取消命令。
REGROUP FIRETEAM	重编队伍，一般只在某些需要特殊技能的关卡才会使用的指令。
SWITCH POSITION XXX	与队员XXX交换位置，便于火力搭配，属于不经常使用的命令。

文 小望 编 软饼干 美编 咕噜

本作由美国人气动画改编而来，虽然只是一款二线动作游戏，但是本着“希望越小，惊喜越大”的原则，你会发现游戏成功的实现了其所应该做到的，上手简单又有富有乐趣，那就是好玩。游戏的主人公Ben是一个普通的10岁邻家男孩，喜欢玩玩电子游戏和朋友一起骑车出门，偶尔也会惹点小麻烦。自从他从陨石中得到了能变身成为外星英雄的力量后，他就要承担保护地球的职责，对抗邪恶势力。

PSP **Ben 10 地球保卫者**
Ben 10:Protector of Earth
◆D3◆ACT◆2007年10月30日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边

不求叫好又叫座 只求爽快与火爆

游戏画面属于标准的美漫风格，很好地对英雄这个主题进行了诠释。虽然游戏中的场景相对那些大作来说有点简单，但是画面中的场景等贴图都很细致，给人清新流畅的感觉，对于背景的处理也很到位，很容易就能让人沉浸到游戏的氛围中去。游戏中的音乐大部分直接用了动画中的音乐，快节奏的歌曲不过不失，毕竟这样就是最符合游戏主题的表现方式。

游戏操作	
←	切换形态
→	切换形态
滑杆	人物移动
□	轻攻击
△	重攻击
×	跳跃（按两下为二段跳）
○	特殊技能
L	防御
R	变身
START	菜单
SELECT	人物出招表

整个游戏过程不只是单调的打斗，主角Ben要利用不同外星英雄的能力来通过各种机关。另外利用后期得到的能力返回之前的关卡来取得隐藏要素也使本作的游戏性大为提高。在游戏的EXTRA菜单中还收录了包括原画设定，英雄图鉴，敌人图鉴等，这些收集要素绝对能满足你的收集癖。







进入游戏后，玩家可以通过←或→来切换主角形态并使用R键进行变身。当前所选择的形态会在画面左上角的圆圈中显示出来，圆圈中间绿色的是外星英雄形态的能量，攻击等行为都会消耗能量，必须及时补充。红色槽是体力槽，打破场景内道具可以获得加血和加能量的道具。黄色槽是经验值槽，打倒敌人得到黄球并累积满一条槽时，英雄就能习得新的攻击组合。游戏中偶尔也会出现漂浮着的黄球，全部吃掉之后会出现收集卡片，千万不要错过了。当主角被敌人打到没有体力时并不会马上GAME OVER，而是会被迫变回普通人的样子，可以等待能力回复再次变身投入战斗。

变身系统

动画中的主角可以变成多达15种形态，而在本作中只为其安排了5种变身形态。

Ben（人类形态）

○键特殊技：翻滚　入手关卡：初始拥有



既然是变身前的样子，自然在打斗方面没有什么优势可言。主要在BOSS战时最后发动QTE时发挥作用。特殊技翻滚可以使主角在无法变身时成功游走在敌人之间以此来拖延时间。

Four arms（力量形态）

○键特殊技：石块投掷　入手关卡：初始拥有



身高12英尺的外星英雄，肌肉象铠甲一样坚硬，是游戏中主要攻击输出的保障，是用来战斗的首选形态。普通攻击速度快，配合多判定的强攻击，秒杀普通杂兵绰绰有余。另外在处理机关时，主要用来移动巨大的岩石。

Heat blast（火焰形态）

○键特殊技：激光（动感光波）　入手关卡：初始拥有



原先居住在和太阳一样的星球上的外星英雄，可以轻松的吸收热量和制造火焰，战斗能力相当不俗。其最出色的还是跳跃能力，硬直小还带空中滑翔能力，在需要大量跳跃的关卡中尤为实用。特殊技既能用来攻击也能用来解开机关，比如站在很远的地方打开开关，吸收地上的火焰也是常用手段。

XLR8（速度形态）

○键特殊技：高速冲刺　入手关卡：第一关结束获得



时速高达300公里的速度型外星英雄，可以轻松地穿过泥泞、沼泽、水面和冰层，甚至可以爬上墙壁。平时的移动速度是所有形态中最快的，特殊技也十分好用。解开机关也需要他的速度，利用特殊技能，以设定好的路线高速冲过还未关闭的机关吧。

Cannon Bolt（轮胎形态）

○键特殊技：轮胎滚动　入手关卡：第五关结束获得



给人的第一印象非常笨拙的外星英雄，但是卷起身躯的它依靠背后厚重的装甲也能造成巨大的破坏力。该英雄操作很方便，威力大范围广，也可以用做战斗的主力形态。得到了他的特殊技能就能去之前的关卡拿收集卡片了。

Wild wine（植物形态）

○键特殊技：地面突刺攻击　入手关卡：第九关结束获得



长得虽然很奇怪，但却十分好用，威力大、范围广，用做战斗的主力形态。特殊技能攻击范围和威力都很出色，就是硬直时间稍微长了点。某些机关还要利用到他能抓住悬挂着的物体并且荡秋千的能力。



本作成功之处就在于火爆爽快的战斗，不同类型的外星英雄形态下的丰富多彩的攻击方式，按键组合的不同顺序带来的爽快使得玩家对于战斗过程没有丝毫重复的感觉。而打斗时，主角对于敌人的打击感也很到位，有"拳拳到肉"的感觉，也许不如某些大作表现得那么精确到位，但是对于一款小制作的动作游戏，却也是十分的痛快，并不亚于许多其他的PSP游戏。游戏中的各种爆炸效果也充分体现了PSP的机能，充分发挥了画面表现能力。而在不少BOSS战时，很讨巧地采用了时下流行的QTE系统，以来表现大魄力的攻击画面，从而使战斗更具有乐趣。撇开剧情等要素，单从ACT游戏最重要的战斗部分来讲，该游戏打9分也不为过。

文 更木剑八 编 软饼干 美编 小鱼仔



一样的丧尸 不一样的恐惧！

作为一款关注度并不是很高的美式恐怖游戏，游戏在最初公布了几段视频的时候就因其独特的操作体验令不少人对其产生了很大的兴趣。游戏讲述了作为主人公的你某天醒来的时候发现自己躺在了一个到处是血的疯人院里，并且随之目睹了许多发生在这里的一系列残酷的生化实验。玩家需要在这里与众多变异的丧尸进行战斗，还要不断地挖掘隐藏在各种角落里的谜题线索，以逃离这个疯人院作为目的。本作虽然没有极具震撼力的画面表现，不过却凭借其独特的表现手法将游戏整体背景调得非常暗，很巧妙地避开了这个劣势，同时利用高频率诡异的音乐衬托出了恐惧感，再加上触摸屏所带来的强烈的代入感，本作绝对可以令你体验到从未有过的恐怖感受！在NDS低龄向游戏普遍偏多的今天，这部十分优秀的M级作品的确能给人眼前一亮，如果你是恐怖游戏爱好者，那一定不要错过哦！

NDS 恐怖病院
Dementium: The Ward
◆Gamecock◆AVG◆2007年10月26日◆美版
◆1人◆512Mb◆39.99美元◆无对应周边

移动及探索

游戏采用第一人称视角，方向键控制前后左右的移动，触摸屏则用来控制视角。可能是整体画面阴沉偏暗的关系，所以往往只能看到近处的一些物体（营造恐怖气氛的需要）。当然，在游戏初期得到手电筒之后，探索起来就方便多了。在这栋巨大的病院里进行探索时，玩家除了会遇到一些恶心的虫虫怪怪外还能找到很多有用的回复道具、装备道具以及一些解谜用道具，这些东西一般会出现在比较显眼的地方。此外，对于一些对解谜有帮助的信息文件，可以通过点击下屏的绿色按钮来调查。



战斗

游戏中的战斗比较直接，当怪物突然从未知的地方袭来时，你要做的就是点击画面下方的道具栏选择武器，并且按L发动攻击。值得注意的是，道具栏的道具一次只能持有一样，也就是说当你拿着手电筒正在进行调查的时候必须得再点一下道具栏换出其他武器才能进行攻击。游戏中最常用的武器就是各种枪械，且各种枪对付不同的敌人会有不同的效果。

BOSS战

游戏中会遭遇不少BOSS，这些家伙一般都是体形巨大的变异生物，与杂兵不同的是，BOSS在受到攻击后会有一段时间处于无伤害判定的状态，这个时候再怎么开枪也是没用的，所以打BOSS时一般使用威力比较大的枪，才能快速解决。另外，BOSS的弱点一般都为头部，顺利打中弱点的话，伤害是非常巨大的，这点也要注意。



本作最吸引人的地方，除了那别具匠心的恐怖气氛外，就是各类谜题了。虽然流程总体来说并不长，但其中却有条不紊地穿插了不少有意思的解谜要素。只有解开这些谜题，玩家才可以通过原先通不过的门或者得到强力武器等。值得一提的是，其中有些谜题需要考证之前遇到的一些文字信息，这就要利用到游戏中的笔记本系统了，玩家可以通过下屏左上角的Notepad选项打开笔记本并记录下探索过程中见到的所有有用的信息。下面是所有谜题的解法。

密码门1	密码为081399
钢琴	门前琴谱上写着小钢琴的按键，从左到右代表CDEFGAB，在钢琴上弹出DEAD即可
霰弹枪	密码为012
密码门2	密码为321123
箱子	需要金、银、铜三把钥匙。金钥匙在西南边的楼道往下走在轮椅上可以找到；银钥匙在男厕所最里面的马桶里。铜钥匙在中心通道旁边的一个办公室里。
照片	第一张在一楼的电梯前；第二张在三楼的电梯前；最后一张在保安监控室的密码门前面（通过教堂旁边的小门到达），把照片全部放在教堂的那本影集上得到监控室密码103107
盒子	密码为FATE



道具解说



手电筒	主要作用虽然是照明，但也可以用来驱赶一些爬虫，不过同时也有吸引飞虫的副作用。
警棍	初期打丧尸的惟一武器，伤害低、使用不方便、攻击距离短，惟一好处是可以无限使用。
手枪	威力虽然小但子弹数量多、上弹快，初期打丧尸很方便，中后期打蠕虫也十分经济实用。
霰弹枪	子弹少、上弹慢、威力较大，应用范围很广。
电锯	丧尸克星，同时对那些飞来飞去的死人头也十分有效，最重要的是它也是无限的。缺点是无法打远处的敌人。
M4	连发扫射爽快无比，威力不错、速度一流，适合用来攻击BOSS以外的怪物。
左轮	威力巨大、上弹较慢，BOSS战专用。
狙击枪	由于带夜视镜，因此可以无视黑暗的影响，同时拥有不错的杀伤力，可以调整放大倍数。缺点是镜头有抖动，但影响不大。

最后谈下本作

作为一款NDS的AVG游戏，本作并没有在游戏系统上进行革新，反而对画面及音乐进行了细致地刻画，结果却出人意料的好。利用简陋的画面和诡异音效把游戏所要渲染的恐惧深深地烙印在了我们脑海里。这不禁让我回想到了第一次打《生化危机》时的感觉……好好玩玩本作，相信也能让你找回久违的恐惧感。

コードギアス 反逆のルルーシュ

CODE GEASS Lelouch of the Rebellion

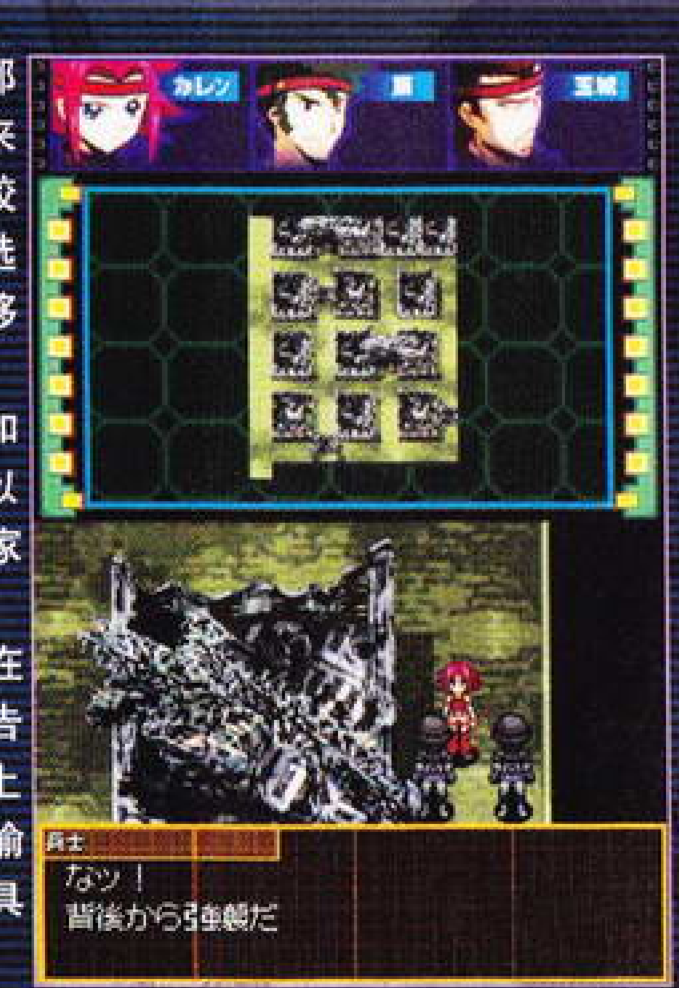
人气动漫作品改编成游戏的例子大家都已经见怪不怪，而且大家应该也早已对这类游戏的定位心知肚明——此类游戏的素质普遍不高，除去极少数的精品外，绝大部分是用来骗FANS钱的。随着动漫改编游戏风潮的盛行，《反叛的鲁鲁修》这部超人气动画也被搬上了NDS平台，而类型则是动漫改编类游戏中比较少见的RPG。当然，你不能期望这款游戏能够有着叫板《最终幻想》等RPG大作的高超水准，但相比那些惨不忍睹的动漫改编游戏，本作制作得还算是有板有眼，如果你是动画原作的FANS，那么玩一下这款作品还是挺有必要的。

文 雷伊 美编 澄香

NDS 反叛的鲁鲁修
コードギアス 反逆のルルーシュ
◆NBGI／TOM CREATE◆RPG◆2007年10月25日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

游戏构成

本作总体而言由AVG部分和RPG部分两大板块构成。AVG部分主要用来阐述游戏的剧情，在表现手法上比较接近于一般的文字AVG游戏，游戏过程中会出现一些由玩家选择的选项；在RPG部分中，玩家则可以亲手操作游戏中的角色在各个地点间移动，当遇到敌人时就会发生战斗。



游戏一开始，ZERO(鲁鲁修)会询问你的一些基本信息，比如姓名和性别等等。你在游戏中扮演的是原作中"黑色骑士团"的一员，你甚至可以作为一位可参战角色加入到轰轰烈烈的战斗中去。在执行任务之前，玩家可以选择3名同伴编成队伍，你可以培养卡莲、扇等动画原作中的角色，当然也可以每次都把自己在游戏中的化身编入队伍中与他们并肩作战。在迷宫中进行探索时，有时ZERO会像原作中一样给玩家下达指示，主要是告诉玩家前进的路线。鲁鲁修的指示除了会有语音提示外，还会在NDS的上屏显示出来，如果按照提示前进的话，一般都可以从背后对敌人进行偷袭。移动时NDS的上屏会显示地图，虽然地图上并不会显示玩家所在的具体位置，但玩家所在的区域会用亮色表示，因此还是较有参考价值的。

战斗系统





本作的战斗系统还是具有一定特色的，战斗方式为指令式，玩家可以通过选择各种指令来攻击敌人，其中"ATTACK"为通常攻击，"SKILL"为使用必杀技。进入战斗后，排列在下屏左边的是我方同伴，同伴信息栏头像左边有一条必杀槽，在发动必杀技时需要用到。必杀技一共有3个等级，发动时需要消耗相同级别的必杀槽。

在下屏的上方可以看到一条BTS(BATTLE TIME SEQUNENCE)槽，它代表的是敌我双方的行动顺序，头像图标越靠槽右边的就越先行动。一般来说普通攻击的发动速度较快，必杀技虽然强劲，但发动时间较长。如果我方有同伴在BTS槽上的行动顺序相邻并且他们选择了同一个攻击目标，那么他们在发动攻击时就会形成连锁。另外，当剧情发展到一定阶段后，战斗时还可以使用援护攻击。当上屏左上出现"INPUT OK"的字样时就代表可以使用援护攻击了，此时只要点击下屏中央的圆圈就可以实行语音操作，只要叫出队伍中同伴的名字就可以让他们发动援护攻击。玩家不仅可以召唤还没有行动的同伴来加入援护，还可以召唤已经行动过的同伴来援护，不过后者要消耗召唤人的一级必杀槽。本作战斗的难度普遍不高，任何玩家都可以轻松上手。

机体开发

本作的开发方是因制作"《SD高达G世纪》系列"而闻名的TOM CREATE，因此在本作中出现了大家所熟悉的机体开发系统应该也是情理之中的事情。不过不要担心，本作中出现的机体开发系统可远远没有《SD高达G世纪》中来得复杂。在RPG模式中按X键调出菜单，其中的"CHART"一项就代表机体开发的系统图，上屏会显示机体的开发百分比，其中还没有开发出来的机体会用阴影表示。

在游戏过程中会得到很多机体的强化部件(在道具子菜单的"TUNE-UP"项目中查看)，按照开发系统图上的要求使用它们就可以开发出新的机体来了，虽然自由度比较低，但对一般玩家来说直白易懂。不过需要指出的是，查阅系统开发图时的触控操作非常不体贴，很难适应。

丰富的收集要素



游戏中的收集要素非常丰富，在标题画面中选择"DATA"项目，就可以读取存档查看当前各种收集要素的完成情况。可以收集的要素包括剧情完成度、机体开发度、黑色骑士团成员数以及壁纸。值得一提的是壁纸收集，游戏中的壁纸多达567张，除了那些发生过的剧情画面会自动收录为壁纸外，其他的壁纸都要在迷宫中取得，因此想要达成全壁纸收集并不容易。在RPG部分的菜单中选择"WALLPAPER"可以查看并更换壁纸。

FANS向作品

游戏中有着很多让原作的FANS感到满足的设定，比如每次读取存档进入游戏时，游戏中的人气角色们会随机出现和你交谈一番，然后才正式开始游戏。游戏中的一些小细节也制作得挺仔细，例如游戏中的宝箱都是做成了原作女主角C.C.最喜欢的必胜客包装盒造型，应该能博得原作FANS的会心一笑吧。不过也正因为本作太过FANS向，因此一般RPG玩家可能没法真正融入到游戏当中。游戏在剧情大纲上基本是跟着原作来的，但由于原作的很多细节内容在游戏中都没有进行收录，如果没有看过原作的玩家在剧情理解上就会比较困难，一些选项也很难明白是什么含义，这也算是动漫改编游戏的一个通病了吧。



独乐乐不如众乐乐
最强聚会游戏再度登陆掌机平台

文 宇轩　美编 咕噜

NDS 马里奥聚会DS
マリオパーティDS

◆Nintendo◆TAB◆2007年11月8日◆日版
◆1～4人◆256Mb◆4800日元◆无对应周边

追求多人同乐的聚会游戏——"《马里奥聚会》系列"二度登陆掌机平台。比起GBA版，本作无论是在画面还是游戏性上都有了突破性的进步。看来，用不了多久，《马里奥聚会DS》就该成为掌机聚会上的大热门了吧。不多说，让我们一起进入马里奥的奇妙迷你世界。

什么是"《马里奥聚会》系列"？

许多掌机玩家可能会对《马里奥聚会》——这个"《马里奥》系列"的重要分支不太了解，所以在这里稍微提一下。"《马里奥聚会》系列"最早诞生在N64主机上，之后以每年一部作品的开发速度持续至今。目前Wii主机上的《马里奥聚会8》为正统最新作。游戏平时以棋类游戏式地投掷骰子、走格子的方式进行，但其实重头在于丰富的多人小游戏，和任天堂另一个同样以小游戏为卖点的系列——《瓦里奥制造》不同，《马里奥聚会》更加注重于联机对战，每个小游戏的时间在1～2分钟左右。可谓是多人同乐游戏中的佼佼者。



模式介绍

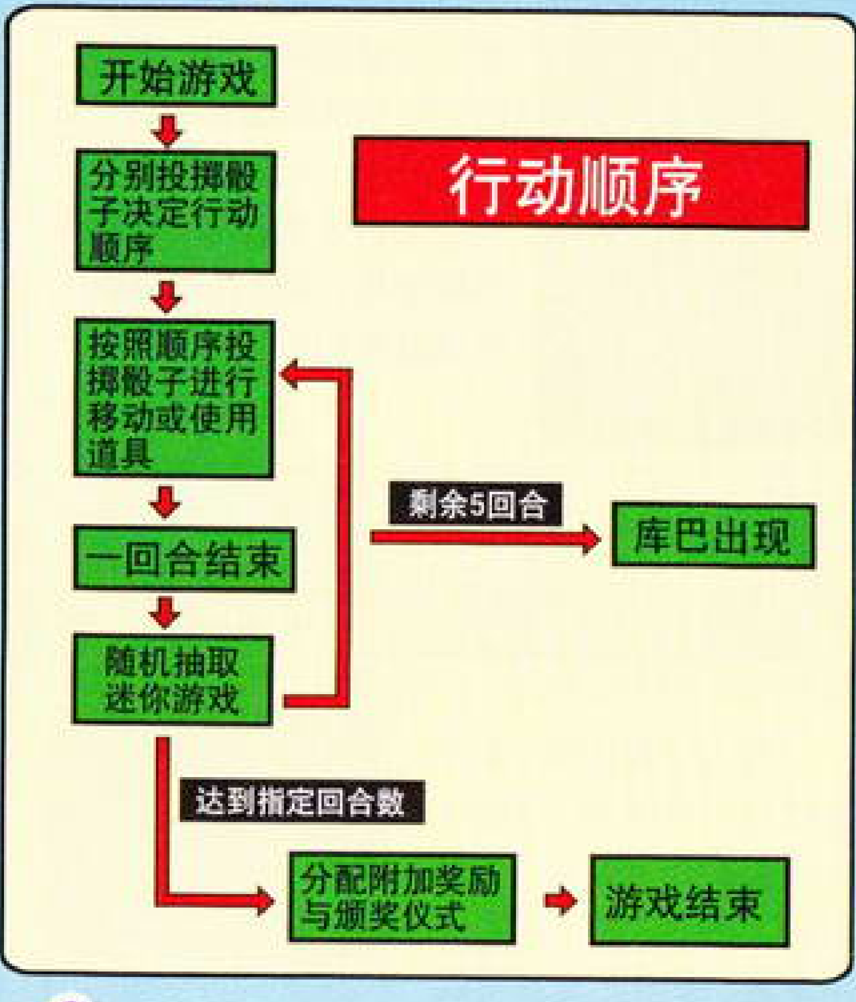
游戏共有6种不同的模式，分别是故事模式、聚会模式、迷你游戏模式、附加游戏模式、联机模式和收藏模式。

模式	说明
故事模式	专门为NDS版设计的主线剧情模式，共分为5大关卡，对应游戏中的5张地图。赢得每一关的胜利之后还会出现一场特殊的BOSS战。
聚会模式	能够自由选择比赛类型、参赛角色、地图和迷你游戏类型的模式，取消了BOSS战。
迷你游戏模式	在聚会模式和故事模式中出现过的小游戏都会收录在这里，可以自由选择，也可以在特殊规则下随机抽取。
附加游戏模式	除了故事模式和聚会模式中的迷你游戏之外，游戏还收录了一些方块类的小游戏。不过其中一些游戏在初期是锁住的。
联机模式	本作的联机模式只支持1卡多联，最大4人同时进行游戏。聚会模式和迷你游戏模式中的玩法都可以在多人对战中选取。
收藏模式	在故事模式和聚会模式中赢取的物品、徽章和出现过的迷你游戏都可以在这个模式下查看，当然还有动画和OST欣赏。



游戏入门教学

首先来说一下《马里奥聚会》的游戏方法。游戏的目的在于比谁赢得的星星最多。这些星星会随机出现在地图上几个固定的点上(故事模式略有不同)，一般需要20枚金币才可购买。赢得金币的方法有很多，其中最直接的就是取得小游戏的胜利。当星星数相同的时候，就需要依靠金币数量来一分高下了。



道具

在每个人物投掷骰子之前都有一次使用道具的机会，一个人身上最多携带三个道具，可以通过经过指定格子或是购买得到。合理利用道具往往能够一发扭转败局。

常用道具介绍

道具名	类型	作用
双骰子	使用	该回合可以投掷2次骰子，如果两枚骰子的数字相同，还可以额外得到金币
–10	放置	放置在任意格子后一旦有其他角色走到该格，即会给放置者10枚金币
金水管	使用	直接移动到星星所在处

格子



让我们来看一下地图上的格子，这些格子分为蓝色、红色、黄色、图标、问号、商店、决斗和库巴八种。走到蓝色格子上可以增加3枚金币，相反的，走到红色格子上会扣掉3枚金币。有各种图标的格子代表放置有道具效果，不过这些效果只有1次，之后就会回复到格子本来的颜色。黄色格子是本作新加入的，你可以选择一名角色和他共同得到5枚金币。绿色的问号格子代表特殊效果，比如弹回起点、得到金币等等，一般都是和附近的场景物品发生互动事件，根据地图的不同而不同。商店格子的标志是一个地鼠，能够花费金币购买道具。决斗格子的图标是一把剑，可以选择一名对手进行2人之间的小游戏对战。如果你不幸走到红色的库巴格子上，那恭喜你，你就要倒霉了，不是减去星星就是失去全部钱币，总之没什么好事。

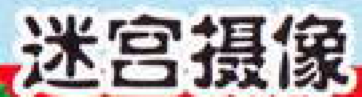
迷你游戏

终于说到重头的迷你游戏部分了。跟以前的系列作品一样，本作的小游戏也分为了“VS4”、“2V2”和“1V3”三种，不过由于本作加强了单挑要素，“1V1”单挑游戏作为一个单独的类型被提了出来。可惜大部分只是把“VS4”类型的小游戏改为2人而已。这些迷你游戏从选择到分组都是随机的，不能由玩家控制。

抽取小游戏之后就进入了准备画面。根据NDS的特性，这些小游戏还被分为了按键、触摸和麦克风三种操作方式，不过准备画面中只有简单的操作介绍，想要实实在在了解规则的话可以按“X”键试玩一下，试玩的成绩不会被记录下来，也不会得到奖励。完全准备好后，按A就可以开始游戏了。



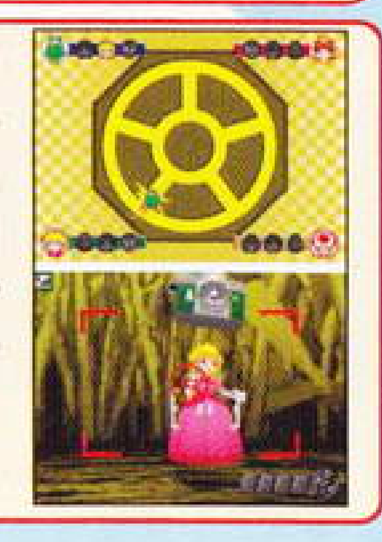
经典迷你游戏介绍



迷宫摄像

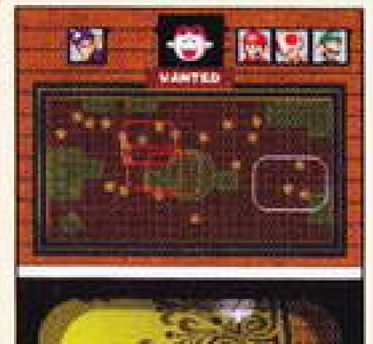
游戏类型 VS4 操作类型 按键

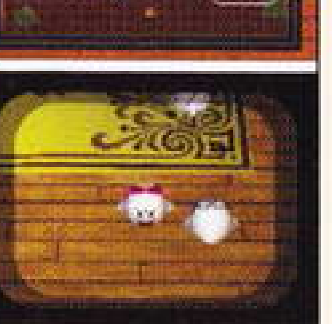
以第一人称视点进行的小游戏。首先需要使用十字键来控制举着照相机的角色在迷宫中进行移动，当听到闪光灯充电完毕的声音之后抢在别人前面按“A”键将对手拍下来即可。首先拍摄完所有对手相片的人获胜。



通缉令

游戏类型 1V3 操作类型 按键、触摸



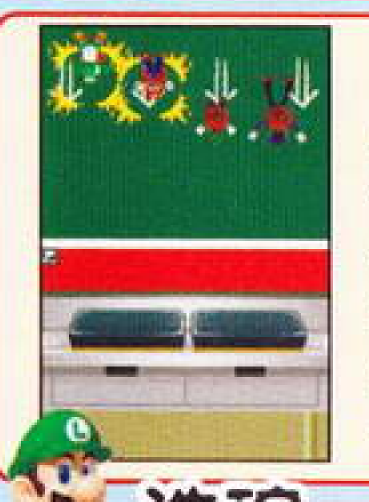


使用十字键移动电筒来寻找被通缉的鬼。“1人”方的可视范围要比“3人”方的大许多，不过“3人”方的通缉数是累计的。哪方先用触控笔点到5只被通缉的鬼就算胜利。



极限降落

游戏类型 VS4 操作类型 按键



比反应和胆量的小游戏。四名角色背着磁铁从黑板上方同时自由下落，谁能在最接近黑板边缘的红线处按“A”键停下即告胜利。当然，超过了红线部分则算出界被淘汰。

冰屋探险

游戏类型 2V2 操作类型 按键

两人一组比赛，谁先通过三个冰屋的人获胜。蓝色的冰块可以按“B”键敲碎，问号方块有几率掉出星星，吃到之后就可以打碎白色的冰块了。中央的门需要两人同时击打两边的开关才可打开。



洗碗

游戏类型 1V3 操作类型 按键

一人控制碗碟的旋转和水流的喷射，另外三人要拼命躲避以免被水流冲走（按“B”键可以进行跳跃）。如果在规定时间内还未被全部冲走则算3人胜利。

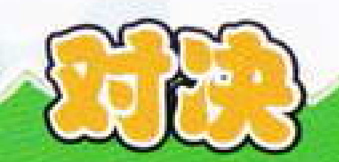


管道

游戏类型 2V2 操作类型 按键

两人同时按下“X”键才可以向上攀登，同时按下“Y”键是旋转角度以避开挡路的螺丝。如果按键不相同的话就会下落。





对决

对决是游戏中惟一能够快速逆转局势的方法。只要走到对决格子上，就可以选择一名对手进行对战。对决的内容是随机抽取的，有“20枚金币”、“一半的金币”、“全部的金币”、“1颗星星”等等。一般来说，故事模式中NPC选择的对手一定是你，只要赢取胜利就能实现一发逆转哦。

附加奖励

在聚会模式游戏结束之后还有一次附加奖励的机会。分别有一颗星星颁给赢得小游戏最多的人、金币最多的人和运气最好的人。所以不到最后，千万不要放弃。扎扎实实地赢得每一个小游戏的胜利才是王道啊。



故事模式剧情介绍



在星夜祭前夕(这里的剧情与《马里奥银河》有联系哦)，天上突然掉下了几颗流星，其中一颗正好掉在了马里奥身边，变为了闪闪发光的星星杖。第二天，蘑菇王国的明星们都收到了库巴的来信，邀请他们去库巴城堡做客。没想到这是一场“鸿门宴”，库巴趁众人不注意，抢走了星星杖，并将众人全部缩小，抛到了不知名的小镇上。醒来后的众人决定奋起反抗，通过共同努力将星星杖夺回来。



多人联机模式

不知为什么，本作竟然没有“多卡联机”模式而只有一个“一卡多联”模式。不过可以说这是NDS目前为止将“一卡多联”制作得最好的游戏了。除了剧情模式之外，游戏中所有的对战模式都可以在联机中进行选择，最多支持4人同时对战。虽然每次进小游戏和返回大地图的时候都要“Download”，不过速度很快，完全不用担心。虽然单机本身就够精彩的了，不过多人一起玩才是最棒的，赶快去寻找好朋友，来一场激动人心的聚会吧。



文 胧月 美编 咕噜

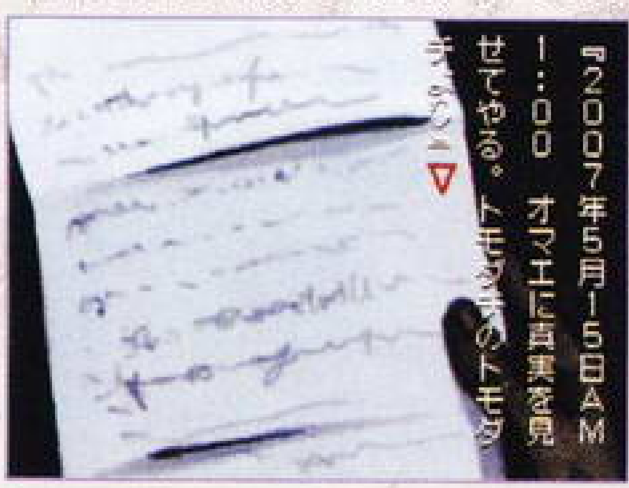


NDS **Apathy 鸣神学园都市传说侦探局**
Apathy 鸣神学园都市传说探侦局
◆Arc system works◆AVG◆2007年10月25日◆日版
◆1人◆256Mb◆3800日元◆无对应周边

世上有很多不可思议的东西，明知是真的，却偏偏强迫自己相信是假的，比如好人和妹子。纯真的好人经常会把妹子的直白拒绝硬生生地想象成妹子对自己的考验，实际上妹子对你连给予考验的最起码的闲心都没有。(—_,—) 还有另外一些东西，明知是假的，却又不自觉地去以为是真人真事，一边坚持自己是唯物论的信者一边不敢独自走夜路，能带来这效果的，就是所谓的“都市传说”。

都市传说的核心要素——F.O.A.F

Friend of a friend，“我朋友的朋友”，任何都市传说的传播人，其发言的开头一句必定少不了这个关键词。“我朋友的朋友”可以逃避很多的责任，很可能这个故事是你在5分钟前现编的，你现在想拿出来忽悠人了，用上这个词立刻就能把自己立于不相干的位置，类似“表弟的小姨子”，就算对方去核实了真假，最后也怪不到你的头上。当你的听众把这个都市传说进一步传播时，他/她也绝对不会说“我朋友的朋友的朋友”，因为“我朋友的朋友”一词已经能代表近乎无穷的情报连锁传递。认真了，你就输了。



五眼

本作借鉴佛经中五眼的概念，即所谓的“肉眼、天眼、慧眼、法眼、佛眼”，如果从正统佛经的角度来解说会太过晦涩冗长。仅从本作的角度来看，除了一般人拥有的肉眼外，其他四种眼其实都可看作超能力。比如主人公赛卧隆恭的“天眼”，原意是指可以看到肉眼所不可见的物质的特殊眼，在五眼中仅仅属于倒数第二的位置。游戏中，赛卧隆恭可以借助天眼的力量看到对方身上的“奥拉”（反映内心状况的不可见区域），当该奥拉呈现出红色时，表示对方的发言问心无愧；而如果该奥拉呈现出黑色，则表示对方对实情有所隐瞒或编造。玩家在进行游戏时，如果看到对方身体周围呈现黑色，在推理时就务必要对此时对方的话语仔细推敲或追问。

但需要注意的是，该能力只能判断“对方内心认为的真伪”，如果对方本身掌握的就是虚假情报并信以为真，玩家反而可能受到误导，因此切忌过分迷信，踏实推理才是正道。



故事

赛卧隆恭，鸣神学园新生。入学前，一名叫作神崎翔的大男生拜访到家门。他告知赛卧自己是鸣神学园的三年级应届毕业生，同时也是灵异同好会的前任会长。由于毕业的关系，一方面将会长之位传承给富坚美波，另一方面也在物色新人来填补人员空缺，而拥有天眼的赛卧自然成为他心目中的不二人选。

原本赛卧对灵异事件就没有任何兴趣，再加上神崎翔纠缠不已，对灵异同好会极度排斥。可是，事情的发展让他不得不重新审视这个问题，那就是自己身边的灵异事件渐渐地多了起来……



隔壁的初三学生仓持千夏是一名喜欢都市传说的怪谈宅女，某日，她慌慌张张地找到塞卧："快去救救阿兰！"

阿兰是一个都市传说爱好者，她渴望自己编造的都市传说能在网络上广泛流传，但事与愿违，总是有更多更出色的作品压在她的作品之上，直到她编出了"地狱之穴"……

本作的系统并无复杂之处，90%以上的时间只要阅读角色们的对话即可。在需要玩家解谜时，下屏会出现若干选项，玩家按照自己的想法任意选择即可，无论选什么都不会直接导致GAME OVER，只会通向不同的剧情分歧。另外，本作的各个章节并不一定会在流程中完全出现，根据玩家的选择有时会出现"第一话→第二话→第十一话→第三话→END"这样的跳跃式剧情。

地狱之穴

在地上挖出四方形的洞穴，将死者的遗物埋进当中（不一定是自己亲人的遗物），然后念出："死者、死者，请你现身吧。"据说这样，夜晚死者就会从地狱来到你的房间里，这时无论你向它许什么愿望，它都能够替你实现。然而，如果你在十三秒以内没有说出自己的愿望，那么你就会被死者领向那万劫不复的地狱。

出人意料的是，这个都市传说竟然得到了广泛的共鸣。就在阿兰得意自己成功欺骗了所有人时，一个网名为"朋友的朋友"的人留下这么一句信息："我会让你知道什么是真正的地狱之穴。"本来还不太介意的阿兰，此时渐渐陷入了恐慌之中……

鸣神学园灵异同好会

表面上是一群（其实只有三个人）对市井怪谈感兴趣的高中生，实际上他们每个人都拥有解决灵异事件的高明手段。



富坚美波

鸣神学园三年级

会长富坚美波是一位冰山美人，总是保持着冷静和洞察的说话方式，言语有时虽然显得较为刻薄，但实际上是名很会照顾后辈的大姐姐。除了统率力和推理能力外，她还有过目不忘的瞬间记忆能力，这项能力会在本作中发挥重要作用。



日暮太郎

鸣神学园二年级

忍者一般的角色，个性、显眼、张扬这些词汇跟他毫无关系。他总是可以神出鬼没地出现在你预想不到、但又非常关键的地方，只言片语却往往叫人心里踏实不已。



赛卧隆恭

鸣神学园一年级

本作的主人公，拥有洞察世间万物的天眼能力。据说天眼能力是"五眼"中最为珍贵的一种，可赛卧在游戏的开始只是一个喜欢臭屁却又没有臭屁资本的毛头小子，在经历了一次失败后，他终于决定加入自己原先非常排斥的灵异同好会。

NDS **使命召唤4 现代战争**
Call of Duty 4:Modern Warfare
◆Activision◆FPS◆2007年11月5日◆美版
◆1～4人◆512Mb◆29.99美元◆无对应周边

CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

掌机上的现代化战争打响，跟随大部队投入战场吧

最近的游戏市场很热闹，各个游戏平台上的大作频频出击，其中具有超一流素质的FPS巨作《使命召唤4 现代战争》也隆重登场了。正当FPS高手们在各大主流游戏平台上火热进行《使命召唤4》的同时，该作的NDS版也悄悄地推出了。虽然NDS版《使命召唤4》的游戏画面远远不及家用机以及PC版本，但战场音效和耳机中嘈杂的语音绝不含糊，这不仅弥补了画面上的不足还大大提高了玩家的战地临场感。游戏的各个关卡中都设置有很多有意思的任务，这些都能给予玩家良好的战争体验。如果你暂时玩不到家用机版或是PC版《使命召唤4》的话，拿NDS版来解解馋也是不错的选择。

文 自由 编 软饼干 美编 澄香

操作流畅



游戏的操作和想象中一样，上屏显示游戏主画面，下屏是清晰的战地地图。利用触控笔划动下屏来控制游戏视点以及武器准心是很方便的操作方式，武器的切换也只需要轻轻点击下屏就能完成。其实NDS平台上的FPS游戏差不多都是采用了该种操作方式，这样做的好处是既简化了操作，又达到了使用触摸功能的目的。

十字键	控制角色移动
ABXY键	控制角色移动
L、R	开火
划动触摸屏	自由移动视点
双击触摸屏	精确瞄准视点
连按两次↑	快速跑动
连按两次↓	蹲下

新兵训练



进入游戏后，玩家要先观看一段冗长的背景介绍，其主题与家用机版保持一致，那就是现代化的局部战争。耐心看完片头后便能进入训练关卡，在这里玩家要学习和掌握各种最基本的操作，包括有动作控制、射击瞄准、投掷手雷、空袭等训练科目，都是比较简单的，不多介绍了。除此之外，还有两项特殊训练，那就是开密码锁和拆除炸弹的训练科目，开密码锁就等于是一个迷你游戏，玩家需要同时接通所有四个管道才能获得密码，获得密码后输入密码后即算成功开锁；拆炸弹就更简单了，在限定时间内利用触控笔将有颜色的电线一路描过去就算是拆除成功了。

战斗模式



本作共有11个关卡，每个关卡的难度都不是很高，即便你是FPS菜鸟也能玩得很过瘾。战斗大致分为地面战、车辆战和空中战，地面战就是操纵单个士兵陆续到达各个任务点，下屏地图上的目标地点会以五角星来表示，而行军路线则会有箭头进行提示。车辆战和空中战最爽快了，因为不用你控制移动，惟一要做的就是利用大火力机枪痛快地打击敌方目标。



战斗技巧

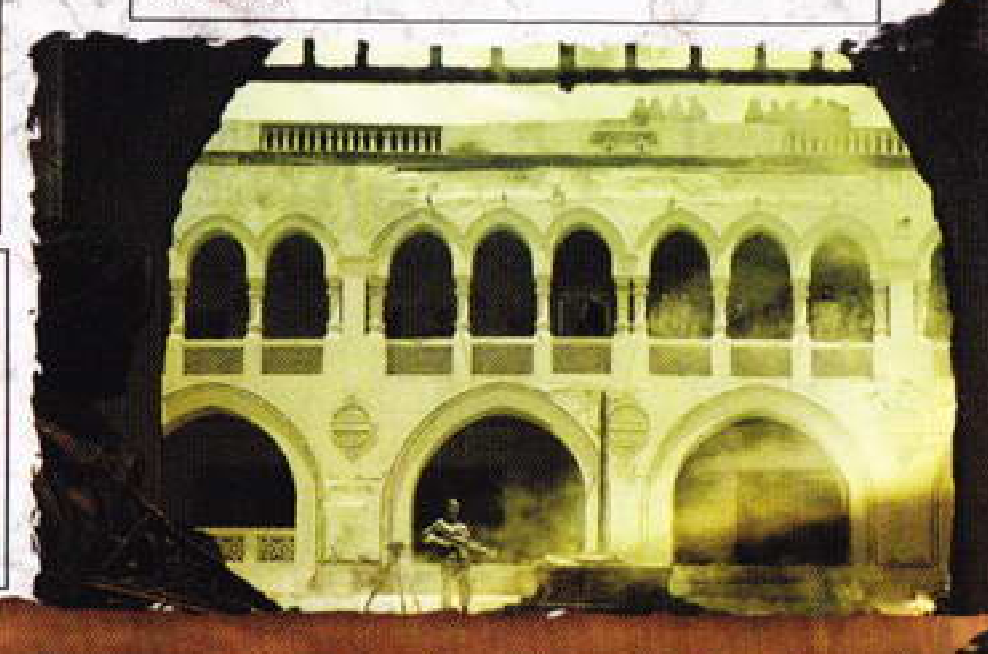
1 坐在交通工具上进行战斗时，要优先消灭对你最有威胁的敌人，看到一堆敌人出现在你面前时，要瞬间评估一下他们的伤害输出级别，比如敌方的大威力机枪和装备有RPG的士兵就要优先干掉。

2 在地面战中，往往有很多条路通往目标，这些都可以自由选择。半路上敌人都喜欢一群一群的出现，所以不要冲太猛，利用精确瞄准来逐个击破是比较稳妥的方法。另外由于敌人的体力都比较高，所以射击时还是要多射头部，做到一枪爆头是各位FPS高手的战斗法则。

3 多利用场景内的道具，比如说弹药箱和汽油桶，射爆这些东西能快速干掉成群的敌人，不仅节约了子弹，而且还能大大降低游戏的难度，以提高自身的生存力。

4 本作同样继承了"《使命召唤》系列"的传统，那就是没有医药箱的设定。受伤后画面会闪红光，并且视线变得模糊，持续遭到伤害的话就会倒地身亡。所以受伤后要找一个安静的角度躲避一下，等体力回复了再重新投入战斗。

5 敌人不聪明，我方队友的智商也不会太高，NDS版中队友的实力完全不能与家用机版中的队友相比，这都是AI低下的表现。所以在战斗时不要奢望各位队友能帮你突出重围，这些家伙往往到了特定时期便会被剧情弄死，所以战斗部分还是得完全靠自己来完成。



对于本作的简单评价

个人认为本作是今年NDS平台上最棒的FPS游戏了，相比先前的《战火兄弟连DS》，本作的画面、音效和战场气氛方面的渲染都要更高一酬。我们不能因为NDS机能的缺陷来轻视这款游戏。本作不支持Wi-Fi联机对战，但支持一卡和多卡的4人联机对战，不要忘了多人游戏才是《使命召唤4 现代战争》的精髓哦。

文 DD & dyching 编 马修 美编 小鱼仔

乐高，是家喻户晓世界级玩具品牌，这个被《财富》杂志冠以“世纪玩具”称谓的小玩意，再度和同样风靡全球的《星球大战》走到了一起，“《乐高星战》系列”自2005年诞生起，先后登陆了GBA、NDS以及PSP三大掌机平台，此次则是系列在NDS上的第二作。

NDS 乐高星球大战 传奇

Lego Star Wars: The Complete Saga

◆Lucasarts◆ACT◆2007年11月6日◆美版

◆1～2人◆512Mb◆29.99美元◆无对应周边

6部曲完全收录

此前，“《乐高星球大战》系列”曾先后推出了《前传三部曲》和《原创三部曲》两作，本作则一举收录了电影的全部6集作品：即《魅影危机》、《克隆人的威胁》、《西斯的反击》、《新的希望》、《帝国反击战》、《绝地大反击》，6部电影原作中的诸多著名情节收录，各位《星战》迷在积木世界中也可以好好地重温整部系列电影的感动。

菜单选项



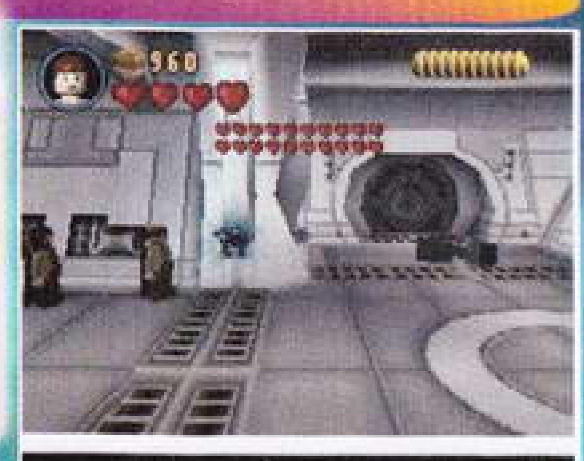
New Game
Load Game
Options
Credits

初次进入游戏，贯入耳际的正是“《星球大战》系列”中耳熟能详的经典音乐，下屏的4个选项依次为

New Game	新游戏
Load Game	继续游戏
Options	游戏设置
Credits	制作人名单

操作介绍

虽然登陆了NDS，但是游戏并不过分依赖于NDS的触摸功能，而是和传统的ACT的操作方式一样，基本是使用按键来进行常规操作。本作可同时操作两个人物进行游戏。按角色不同，操作上也分为“原力使用者”和“光枪使用者”两种操作。





原力使用者

十字键	方向控制
A	使用原力、收回武器(拔出武器的场合)
B	跳跃，按两下可以二段跳
X	对换人物(两个人物面对面的情况下)
Y	攻击、拔出武器，防御(拔出武器的情况下长按)，反弹光



光枪使用者

十字键	方向控制
A	发出绳索爬到更高的地方(位于红圈内)，收回光枪
B	跳跃
X	对换人物(两个人物面对面的情况下)
Y	攻击、拔出武器





共通部分

L/R:	切换控制人物
触摸屏	使用原力、切换人物(效果同A)



原力(The Force)可以说是《星战》世界的基本构成要素，这种在原作中自然存在于种银河中的能量在游戏中同样有着很大的作用，除了战斗，解谜方面也是必不可少，如可以把地上散落的物品或者机械重组，解开一些机关；又或者对游戏场景中的道具进行吸取，可以得到金钱等。

游戏方式

进入游戏后，我们的主角依旧出现在莫斯艾斯里酒吧内。吧台左边的显示的是游戏进行的时间和游戏进度。中间的4个选项从上到下、从左到右依次为：购买人物、购买迷你游戏、联机、购买人物装备。右边的蓝色圆柱体是用来更换装备的地方，换完装备后退出系统就会自动保存，在这里玩家可以根据自己的喜好来装饰人物的外形。





酒吧中有6扇门，分别代表着《星战》6部曲的剧本，我们可以在此选择任意一作进行游戏，每一作都有5个关卡，每一关卡的收集要素都十分丰富，比如黄色积木、迷你装备以及红色积木等。

角色类型

选择完关卡后，便正式进入了游戏。游戏完全根据电影剧情进行，人物被分成了三大类型。

使用绝地武士时，激光剑可以防御住子弹的攻击。在很多地方，都需要是用绝地武士的原力来解开谜题并开启新的大门，另外绝地武士还具有二段跳的能力，可以跳得更高更远。

另一类便是使用光枪的士兵、战士，光枪的优点就是射程远，对付某些杂兵可以一击必杀。光枪需要瞄准，跳起来开枪则可以准确攻击到前方的敌人。只用光枪的人物所具有的能力比起绝地武士来，少了二段跳而且也没有原力可以使用，但是在某些特定的地点，可以利用绳索到达更远的目的地。

最后一类便是机器人了，机器人的种类也是很多的，有的机器人只会解锁，虽然不能攻击，但是遇上开门和开启机关这种事情时是必需的；有的机器人会攻击却无法跳跃。有的机器人可以飞行一段距离，飞得虽然不高，但可以飞得很远。

攻略指引



游戏关卡中的景物都是按照《星战》中的经典场景来设计制作。让人有种亲切的感觉。场景中的椅子、护栏、箱子等等都可以破坏掉，破坏后往往还会掉出一些补血剂、金钱等，金钱分为金、银、蓝3种，不同颜色的金币的价值也不同。

场景中有一些特殊的门需要用特定的人物才能打开。这些关键人物基本上都需要在其他剧本关卡中获得。不同的人物所使用的武器也不一样，例如说绝地武士所使用的就是光剑，而其他的人相应也有属于自己的武器，沿袭系列的特色，本作中，同样既有光剑格斗的快感，也有光枪射击的乐趣。



特殊战斗

游戏中除了一般的战斗外，还包括了一些特殊的战斗。如STG和RAC模式，也就是飞行射击和赛车竞速。

飞车大赛



来自于《星战前传1 魅影危机》的剧情，也就是童年的阿纳金赌回自己自由之身参加的一场飞车比赛，在游戏的同名关卡中出现，得到第一名方可过关。操作方式是A键油门，B键刹车。比赛中，还有金钱和补血的道具可以获得。因为巧妙利用了上下屏显示，因而游戏时玩家需要集中精力，准确踩上加速点是获得名次的关键，同时也要注意障碍。

空战



游戏中的空战为经典的纵向STG，出现在《星战前传2 克隆人的威胁》剧本的第二关卡中，Y键发射子弹，B可以使用钢索把敌人包围，地图中同样也有金钱和补血道具存在。要求玩家把地图中的敌人全部消灭才能过关，不过游戏总体难度不高。除了战机间的战斗，来自原作的雪地飞车对大型步行兵器AT-AT战马的“绊马腿”，以及驾驶着千年隼穿越广阔无垠的银河的场景也都在游戏中再现再现。

新人物

本作可供选择的人物数量有67人。此外还有精彩纷呈的迷你游戏等着大家。所以真正玩起来，足够大家努力收集一阵子了，可以很好地满足了有收集爱好的玩家。

当玩家有了一定数量的的资金后，可以购买新的人物，这些人物会自动出现在酒吧内，还会在每一个房间中不停地闲逛。你甚至可以攻击这些人，而且不必担心后果，因为他们总是死而复生。但是要小心，通常情况下你若是无缘无故地攻击他们，他们也会毫不犹豫地给予反击，尤其小心不要引起众怒，否则不堪设想。这里再说一点，如果使用原力来攻击这些家伙的话，可以很轻松地干掉他们。不爽的话，在酒吧里与人痛痛快快地杀上一场，也是非常有意思的。

心得

剧情模式过关后，本关的自由模式(Free Play)便开启了，自由模式下系统会让你选择角色进行游戏，此时就可以选择一些其他有特殊能力的角色来进行游戏，从而获得一些在剧情模式下所拿不到的东西。在自由模式中可选用的角色会随着剧情模式的进度来增加。



游戏中要充分利用到人物的技能，在某些地方过不去的时候，试着切换人物使用其他的技能，这样所有的问题便迎刃而解了，而且还要善于破坏地图内的场景，里面会有很多的隐藏得收集物品，这便考验玩家的细心和耐心的程度了。

其他

本作的游戏性可以说中规中矩，不论是优秀打击感，还是众多的解谜要素，以及丰富多彩的收集内容，都足以让人流连其中，对《星战》迷而言更是没有理由不玩。丰富的迷你游戏也是本作的亮点之一，在这些小游戏中你可以驾驶着星际战机在浩瀚的宇宙与敌人展开战斗，也可以把触控笔当成光剑，挥舞着它抵挡敌人一次又一次的攻击。如果这还觉得不够，还可以叫上好朋友一起进入《星战》的世界里一起去冒险，一起去击倒一个又一个敌人。

本作的画面表现力还是不错的，在NDS有限的机能上展现出了《星战》中那气势磅礴的场景。一个个可爱的乐高积木人摇身一变成了《星战》人物，在积木星球上与敌人展开殊死搏斗。看着游戏中的一个个乐高小人不知道大家会不会回想起小时候在家里一块一块地搭建着乐高积木，为乐高小人们建造属于他们自己的家园的情景呢？游戏中很多的过场CG更是能让人眼前一亮， 让人很容易就回忆起原作中那让人感动的一幕幕。本作在音乐上的表现同样出色，不管是打击时的声响、机器爆炸的声音还是原作中那一首首让人陶醉的交响曲都在一台游戏中 表现得淋漓尽致。

虽说之前的乐高版《星战》已经有了两作，但这款集合了6部电影原作的集大成之作可圈可点之处依旧很多，对于《星战》FANS和ACT爱好者来说，这绝对是一款不容错过的游戏。

文 richter 编 羽纹 美编 小鱼仔

PANZER TACTICS DS

以回合制和实时战略游戏而出名的cdv Software在NDS平台上开发的这款《装甲战略DS》力求带给玩家一个缩水最少的真实战略模拟体验。如果对该类型游戏比较熟悉，那么你就能发现本作与《大战略》有不少相似之处。游戏的整体素质不错，在如今这个“大作”频繁降临的时代里，细细品味一下这些二线作品或许能得到不小的收获。

LICENSED BY Nintendo

NDS 装甲战略DS
Panzer Tactics DS

◆cdv Software◆SLG◆2007年11月6日◆美版
◆1－4人◆29.99美元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏主要特征

作为一款以二战为背景的回合制战略游戏，本作在故事情节上自然遵循历史。游戏中共有三方势力（德国、俄国、和英美联军）登场供玩家进行选择，每个势力均有12关各自的故事战役，而这些故事战役均依据真实历史对难度进行了均衡：选择德国的话是从波兰闪击战开始游戏，而初始的几个关卡也是整个游戏中最简单的；俄国方面由于历史上是中途开始反击，它的战役较难一点；而英美联军则是在盟军最艰难的时候才参战，因此它的游戏难度也被理所当然地设置为最高。游戏为海、陆、空三军设置了多达150种的战斗单位，每种单位均有各自的图片、音效和技能。本作简化了作战单位更新方面的内容，系统会按历史时间线依次让各种新单位登场并同时取代旧有单位。例如当新型虎式坦克发明出来后，旧款的同型坦克就要退位让贤了，这样就能让玩家体验到众多类型的武器，而每个势力也拥有自己的特殊武器。另外，游戏的关卡设置有首要、次要以及特别三种任务并赋予它们不同的过关条件，这样就极大地增加了游戏耐玩度。



详实的画面内容

NDS双屏的优势在这个游戏中得到了充分的发挥，它向玩家提供了包括作战单位和地形等资料在内的详实信息。当玩家将光标停留在空白格上时，上屏就会显示该地形的基本信息，包括各作战单位的移动损耗、所能提供的防御补正甚至是该地形适合哪种单位战斗等等；如果光标停留在作战单位上，你就能看到它的燃油、视线、机动力以及该地形是否对作战单位有利等情报，让玩家彻底享受有用信息尽收眼底的待遇。除此之外，在每次敌我双方发生交火之前，下屏的正上方都会预先给出此次战斗双方的损失情况，方便玩家下达正确的进攻指令。

作战单位界面说明



①地形对不同作战单位的产生的移动力消耗。

②地形对所属范围内作战单位产生的防御力补正。

③该地形对单位作战能力的影响，绿色向上箭头表示总体有利，红色向下箭头则为不利。

④从上到下、从左到右分别为：视野、攻击范围、机动力、燃料以及弹药数。

⑤威望值以及总体防御修正。

⑥由上到下依次表示该兵种对装甲、非装甲、空中以及水中目标的攻击力，绿格越多表示攻击效果越好。

⑦表示该单位对特定敌单位攻击的防御力，红格越多表示对攻击的防御效果越好。

⑧当前荣誉值，相当于金钱，用来生产部队和雇佣指挥官。

简洁的操作



游戏的操作非常简单，玩家只需要用触控笔画出战斗单位想要移动的路线即可，如果不太适应的话换作方向键操作也是可以的。因为本作只是一个回合制游戏而非实时战略游戏，所以玩家不必过于操心去制定精确的路线，游戏设置有一个校正系统会将你画的线路校正为更为简明的路径，非常方便。

战斗相关要点

战场上的主体部分就是进攻和反击，当然也存在一些内在的逻辑，例如并排靠的炮兵队列可以形成“支援攻击”对目标进行两次打击；轰炸机可以毫发无伤地在步兵头上投掷炸弹等等，牢记这些规则能更充分地发挥兵种的作用。本作的战斗是以双方单位简单的特写动画来表现，总体感觉简洁明快，符合战场上那独特的气氛。



游戏融入的另外几个要素也需要玩家知晓。第一是天气，游戏中会提前3天给出天气预报的提示，由于天气会对战术的影响，例如空中单位在浓雾弥漫的情况无法进行攻击，重型坦克在雪地上行驶会塌陷等情况，玩家在排兵布阵时得要好好规划一下。

第二个是地形因素，除开前面介绍的地形会对单位的防御力作出一定的修正，占领制高点的单位其射击精度也会大大提高。

最后一个就是特殊的“威望值”系统：随着战斗的不断胜利，玩家的威望值将慢慢累积上升。该项数据提升后能引起更多派别首领的注意，从而使你拥有更多的援军。如果玩家在关卡中还完成了次要任务，那么威望值的上升幅度便会更大。



对于回合制战略游戏的FANS来说肯定不会对《装甲战略DS》的游戏方式感到陌生，即使是新手也能从游戏自带的完善指导系统里学到不少有用的知识。除开单人模式外，玩家还可以通过Wi-Fi连接与其他玩家进行对抗，游戏设置有积分排名系统，有自信的你赶紧向高水平的玩家发起挑战吧！







文 羽纹　美编 咕噜

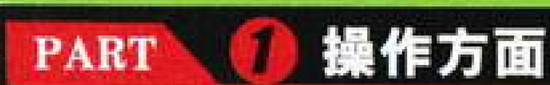
NDS 世界足球 胜利十一人DS GOAL × GOAL
ワールドサッカーウイニングイレブンDS ゴール×ゴール!

◆Konami◆SPG◆2007年10月25日◆日版
◆1～4人◆128Mb◆3980日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

NDS平台上的"《WE》系列"最新作来了，本作从公布到发售仅仅用了两个月左右的时间，完全可以用"神速"来形容。游戏秉承前作的风格，优化了球员的动作和整体速度，使得流畅度更佳。而新模式和新战术的加入也令本作增色不少。



游戏概要



PART 1 操作方面

一款足球游戏的品质优良与否在很大程度上取决于游戏中的操作手感，由于掌机按键数量不足的原因，习惯了家用机版的玩家肯定会对本作的操作颇有微词。而Konami也尽量对其做出了调整，将部分高级操作控制整合到了方向键中，如此一来玩家也可以在游戏中使用出大部分家用机里的特殊操作，不过内侧踩停球和强制移动等微操作无法完美地还原出来还是略带遗憾。要完全适应本作的操作，相信需要加以时日。如果抛开家用机版的情节因素，总体来说这款游戏的手感还是颇令人称道的，那种系列所追求的真实感依然健在。



部分组合键操作	
大步趟球	按住R键不放，然后连续点两下方向键
过顶长传	L+X
地面二过一配合	L+B（传球后玩家无需手动控制球员跑位，系统会自动完成这一过程）
空中二过一配合	L+A+B
特殊过人技巧	盘球行进过程中连按L键数次
下底传中	在对方禁区边缘按A键，一次为高空球、二次为平快球、三次为地平球
任意球	高轨道射门：方向键↑+Y；低轨道射门：方向键↓+Y



PART 2 游戏画面&音效

受限于NDS机能方面的问题，游戏的画面基本和PS主机上后期几部《WE》作品保持了相同的水准。球员射门以及门将发球门球时的姿态都很容易让人联想起当初那段美好的记忆。由于容量相比前作提升了一倍，因此我们在游戏里也能看见每位球员的肖像。

另外，NDS下屏默认显示的是大地图雷达画面，让玩家对当前场上的局势把握得更加准确。当然，习惯了看小雷达画面的玩家也可以在"试合セット"进行更改，调整之后下屏将和前作一样显示球队阵型。

不过比上面的厚道，游戏的音效方面就寒碜了许多。没有现场解说依旧是掌机《WE》到目前为止的痛楚，这点也罢。但是背景音乐里球迷们的呐喊完全没有烘托出足球场上应有的氛围，哪怕是玩家攻到对方禁区边缘了也不会从他们那里得到高潮迭起的感觉，想想GBA时代的作品在这方面都要处理得好很多，这里也只能说明厂商的稍许不用心。



PART 3 游戏模式&系统

游戏模式方面发生了些许变化，取消了传统的杯赛模式以及MASTER LEAGUE模式，加强了前作中就诞生的"ワールドツアー"（世界巡回赛模式），使其成为单人游玩的主打模式。除此之外的另一大亮点就是加入了集团对战。在系列以往作品中，玩家只能实现1vs1或者是2vs1电脑的对战，而本作中玩家可以利用Wi-Fi网络进行2vs2的对战，这多少也算是系列的革新。如果玩家在身边能找到同玩该游戏的伙伴，那么请尽快来体验游戏的新奇乐趣吧！



系统方面修正了前作中出现的一些诟病，加强了门将处理单刀球的能力，摆脱了前作中门将在一对一时就如同虚设的不良局面。不过本作中裁判的执法尺度存在比较严重的问题：一些轻拉微碰会被判为犯规并给予各种警告，而一些明显的危险动作、背后铲球等则熟视无睹，裁判的表现足以让玩家瞠目结舌。电脑的AI设定方面还是保持了较高的水准，即使是系列的老玩家，最高难度的电脑还是能让你忙活一阵。另外，可能是为了提高游戏的爽快度，本作的远射得到了加强，特别是在对方禁区弧顶一带，即使是射门精度在80左右的球员也能轻松洞穿世界一流门将的十指关。





球员能力详细解

球员的能力设置有很多的参考项目，通过对这些数据的观察我们可以了解到球员特有的个性。为了能够顺利地进行比赛，玩家必须正确理解各项数值的内在含义，这样就能找出球员的最佳位置及最佳战术，各尽其才。 本作中球员的能力项目数相比PS2版进行了大幅度减化，削去、整合了部分细碎的能力，给玩家一种简单明了的感觉。

日文名称	中文名称	解释说明
オフェンス	攻击意识	包括球员的跑位、射门、传球、盘带在内的综合进攻素质。
ディフェンス	防守意识	包括球员的卡位、抢断、回追、对抗在内的综合防守素质。
ボディバランス	身体平衡	数值越高越能在身体对抗中占得先机，同时也是争抢头球的重要因素。
スタミナ	耐力	比赛中球员的体力会持续减少，当其耗空的时候会影响到球员 的各种能力。
スピード	速度	包括球员无球奔跑速度以及盘球奔跑速度的综合素质。
加速力	加速度	关系到球员加速至最高速度的快慢。此数值越高，越能在短时间内达到最高速度。
レスポンス	反应	后卫和守门员对球来向、落点的判断速度以及前锋在对手门前的嗅觉灵敏度。
ジャンプ	弹跳力	表示弹跳高度的数值。此数值越高，对于高球的应对能力越强。
ヘディング	头球精度	无论传球还是攻门，表示全部头球部分准确率的数值。
テクニック	技术	球员的控球技巧。影响到球员触球后接下来动作的连贯性以及做假动作时速度、球位置变化的大小。
パス精度	传球精度	表示长传、短传和塞球精度的数值。数值越高，越能准确地将球传给队友或者传到空当。
シュート精度	射门精度	表示射门精准度的数值。数值高的球员在射门时将球打在对方球门框之内的几率越大。
シュート力	射门力量	表示射门力量大小的数值。数值越高的球员越容易做出重炮轰门。
ドリブリ	盘带	表示运球技术的数值。数值高的球员在带球过程中不易丢球， 在带球冲刺或者往返盘带时也更容易护住球。
カーブ	弧度	此数值越高，越能踢出富于变化的球。特别是在罚任意球或者角球时，皮球运行的弯曲轨迹会很明显。

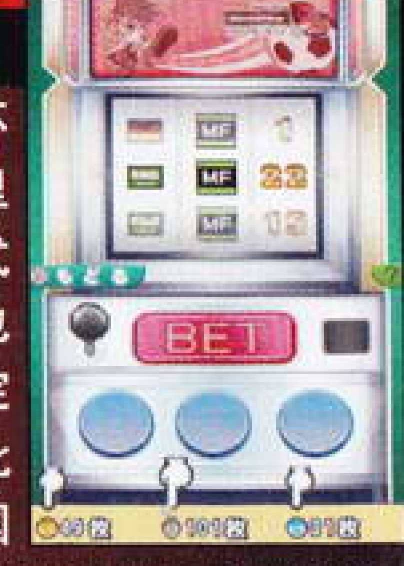
世界巡回模式介绍

作为取消大师联赛的补偿，游戏加入了极具耐玩度的“世界巡回模式”。在这里玩家将要带领一只实力较弱的原创队伍接受来自足球列强的挑战。

简要说明

世界各地的球队按照强弱程度分为A~K这11个等级，其中A最高，K最低。只要将某一等级内的全部队伍都打败即可晋级。比赛开始之前，游戏会显示对战国家的一些基本信息，包括首都、国土面积以及使用语言等等，能让玩家学习到一些新的知识。

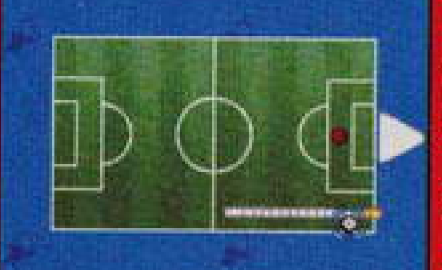
球员的获得方法



在取得每场比赛胜利后都会得到数量不同的金币。玩家可以在“ガチャゲット”里用金币来换取球员。这其中包括老虎机模式和扭蛋模式，后者相信不用过多介绍大家也能明白。这里说一下老虎机模式，投入一定数量的金币后点击左侧摇杆启动老虎机，此时画面上出现的三个图标从左到右分别是国籍、场上位置以及球衣号码，玩家需要依靠自己的反应来取得想要的球员。注意投入金币的数量会直接影响到老虎机转动的快慢。

迷你游戏 & 特殊奖励





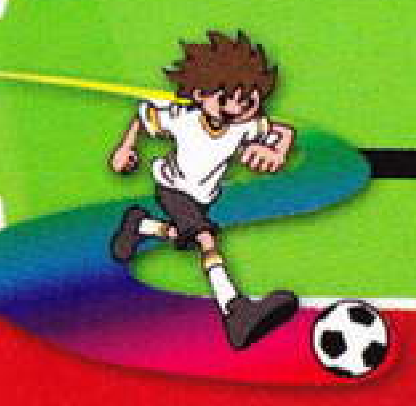
在每场比赛开始之前有一定几率进入迷你游戏，包括躲避障碍、在规定时间内将球打进对方球门等等，顺利通过后会得到额外的金币奖励。而特殊奖励则是要求玩家在比赛过程中达成一些条件，例如控球率在多少百分比以上、以多少球的优势战胜对手等等，奖励方面除了金币外还有球员道具。

球员道具

本作最受瞩目的系统，球员道具可以令队员能力得到加强或拥有某项特殊技能，是要弥补球员的弱势项目还是要更加突出他的强势项目，这一切都由玩家来决定，这里要说明的是每位球员只能装备一件道具。游戏中的球员道具共有23种，全部都能在“WE ショップ”里通过消耗金币来购买，由于每场比赛后商店里只会随机出现其中的5种，因此有必要时常过去逛逛。

全球员道具一览

道具名称	所需金币	作用
BA・NA・NA	3	装备者的“弧度”上升
デイフエンスパワー	2	装备者的“防守意识”上升
ノータイアード	4	装备者在比赛中不会出现疲劳状况
ジエットラン	3	装备者的“加速力”上升
スタミナマックス	2	装备者的“耐力”上升
マグネット	3	装备者的“盘带”上升
ドラゴンアイ	3	装备者的“射门精度”上升
マジシャンレッグ	2	装备者的“技术”上升
アドブレイン	2	装备者的“反应”上升
ソロウイング	2	装备者的“弹跳力”上升
ボンバーヘッド	3	装备者的“头球精度”上升
オフエンスパワー	2	装备者的“进攻意识”上升
ジャイアントビーン	4	装备者的“身高”上升
ドラゴンシユーズ	3	装备者的“射门力量”上升
マッハラン	3	装备者的“速度”上升
レイザー	3	装备者的铲断能力上升
ルーレット	5	装备者可以使出“马赛回旋”技巧，连打L键即可
パワフルボデイ	2	装备者的“身体平衡”上升
ホークアイ	3	装备者的“短传精度”上升
シヤペウ	5	装备者可以使出“挑球过人”技巧，正对对方球员时连打L键即可
无回旋シユート	5	装备者能做出令足球在空中无旋转的大力射门
サブマリンシユート	4	装备者能做出令足球贴地而行的低轨道抽射
シヤボーターン	5	装备者可以使出“背身挑球过人”技巧，背对对方球员时连打L键即可



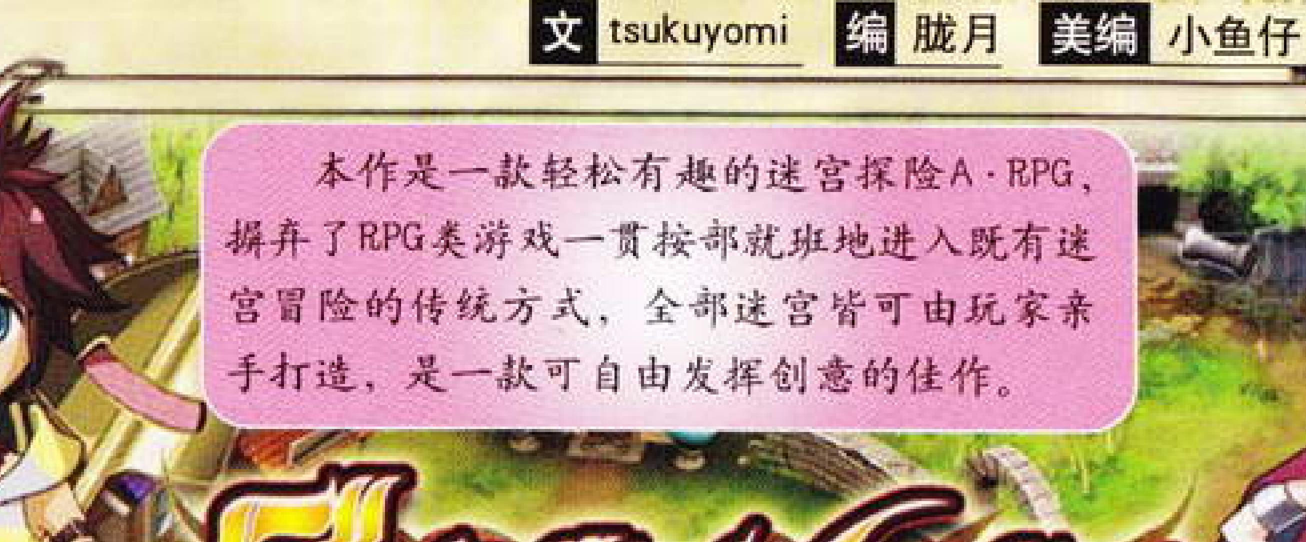


隐藏要素

将“世界巡回模式”中的对手全部击败后会追加一个俱乐部杯赛，这里共有16支队伍采用单循环淘汰制的方式争夺冠军。完成这项赛事后还要接受来自元老明星队的挑战，只要通过这次考验就能实现该模式的完全制霸。之后玩家便能使用各支元老队伍进行比赛，另外在标题画面下还会追加“ミニゲーム”选项，玩家可以在这里玩到所有的迷你游戏。



文 tsukuyomi 编 胧月 美编 小鱼仔



本作是一款轻松有趣的迷宫探险A·RPG，摒弃了RPG类游戏一贯按部就班地进入既有迷宫冒险的传统方式，全部迷宫皆可由玩家亲手打造，是一款可自由发挥创意的佳作。

ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者

NDS 迷宫制造者 魔法铲子与小小勇者

ダンジョンメーカー 魔法のシャベルと小さな勇者

◆Global A Entertainment◆A·RPG◆2007年10月25日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边



十字键	移动
A	开拓迷宫／填埋已开拓的迷宫／回收房间
B	设置房间
X	菜单
Y	使用魔法

「あいほう！
まほうのアイテムは　たりてるかい？
光バクダンとか、炎バクダンとかさ！



菜单

ステータス	状态
そうび	装备
アイテム	物品
たべもの	食材
まほう	魔法
へや	房间
クエスト	任务
おんがく	切换背景音乐
セーブ	记录

村子篇

武器店

顾名思义，武器、盾牌、头、身体、脚、指环属于其经营范畴。如果在迷宫中老是刷不出装备的话就来这里选几个吧，另外身上多余的物品和道具也都可以卖给他。

魔法店

在这里可以购买到魔法以及消费用道具，魔法只要购买了之后就可以自动学会。这里的魔法和消费用道具分为辅助与攻击两类，随着剧情的不断发展所能购买的魔法和消费道具种类也越来越多。有时店老板也会作为委托人交给你一些任务。

房间店

在这里可以买到迷宫中用的房间。购买这些房间后可以随玩家的意思自由地将其装饰在迷宫中，第二天便会引来魔物寄居其中，而根据房间种类的不同魔物也会有不同的变化。

喷泉广场

这里的小女孩会卖给你做食物的食材。



自家

1.这里的家相当于保管所，可以保管身上的任何物品。

2.本作中人物HP上限须要吃食物来增加，一天只能吃一次，且只能在自家完成。

3.每天晚上从迷宫出来时要回家睡觉才能继续游戏。

4.所有的图鉴都可以在自家查看。

村长家

每当完成一些重大事件，如进入了迷宫的下一层都可以在这里拿到报酬。



通信

本作拥有通信功能，具体位置在村子的右上角。与好友交换迷宫，互相比试一下谁才是真正的迷宫制造达人。

料理

料理在游戏中的作用是非常重要的，每天晚上回家睡觉前吃一顿料理可以增加HP、MP等各种能力数值的上限，不过每天限吃一次。料理的做成需要食材，在村里的喷泉广场那儿的小姑娘处有卖，不过其食材通常只能做一些低级的料理，要想做更好的料理用来加更多上限的话就得到迷宫中去打怪刷食材。

迷宫篇

开拓

刚开始的迷宫是什么也没有的，四周也都被土堵住，这时需要玩家用魔法铲来自己创造迷宫。在这里玩家可以按照自己的意愿想怎么挖就怎么挖，真真正正创造一个属于自己的迷宫。但需要注意的是，迷宫每天挖的次数是有限制的，当MP不足时就要返回村子，睡上一觉后第二天再过来挖。

MP

显示于上屏的左下角。在迷宫中开拓、摆放房间、回收房间、填埋都会消耗MP，而MP消耗完之后只有回家睡觉才能恢复。





回程

迷宫中如果走得太远而又想回家的话可以按 Y 键，使用恢复系魔法以及免费的回程魔法。



摆放房间

随着迷宫的扩大，会引来越来越多的魔物，这些魔物分布不规则且比较低级，这时就需要在迷宫中摆放一些房间，用来引诱一些更强大的魔物。不同的房间能引来不一样的魔物，比如教会、祭坛就可引来圣与暗属性的敌人。如果在迷宫摆放其中含有宝箱的房间，那么晚上魔物便会将自己的宝贝藏在里面并上锁，第二天去迷宫只需将特定的持有钥匙的魔物击倒便可以打开宝箱。除此之外，迷宫中要想出现下一层的阶梯就必须摆放一定的房间才行。



BOSS

首先该层的房间数量要达到规定值，达成后便会有阶梯出现，每层通往下一层的阶梯出都会有一个BOSS守护，玩家必须将其击败才能进入下一层迷宫，这里的BOSS都是很强大的，没有做好充足的准备就最好不要冒昧地去送死。



史莱姆

将迷宫的第一层通过之后，史莱姆便会作为同伴一起战斗。由于本作取消了经验升级的系统，所以史莱姆的培养变得和以往不一样。史莱姆的培养根据魔物的战斗力而定，魔物战斗力越高史莱姆的能力也就提升得越高，不同种类的敌人也会对史莱姆的进化造成一定的影响。



属性房间

有一些房间是带属性的。在迷宫的某些层里，摆放较多这些带属性的房间就可以改变这一层的属性，从而让该层出现一些特别的魔物。如火属性的房间那么这里的敌人就都是带火的，豪华房间的话则敌人的外观与实力便向上提高一级。

战斗

战斗中主角可以选择攻击、魔法、道具以及逃跑，而史莱姆则只有攻击、魔法与防御。攻击分普通攻击与会心一击，会心一击虽威力强大，但是需要一点运气成分才能命中对方。攻击的武器种类也分很多种，有剑击系还有打击系等等，需要根据魔物的不同来恰当选择。

而魔法攻击对象则往往是一些皮糙肉厚的大家伙，魔法的运用会消耗一定的 MP，MP 的上限可以在自家通过吃料理来增加。另外要注意的就是消费道具的使用，由于此次主角的背包容量不是很大，所以跟据实际情况来适当地选择道具也成了重要的一环。

逃跑指令只限于主角使用，需要注意一下的是逃跑之后主角会自动返回该层的阶梯口，而敌人会继续待在原来的房间。







只要将迷宫中的道路拓宽，第二天就会有魔物在迷宫中出现，而将房间摆放在迷宫中也会有特定的魔物出现。迷宫中的魔物是不会主动移动的，只有接近它们各自的领域它们才会向玩家主动发动进攻。如果玩家同时走到了两个领域的重叠部分，那么敌人的数量也会变为两个。打倒魔物后会有一定的几率获得掉落道具，领域数量越多掉宝的几率也就越大，这一点是非常重要的。随着迷宫层数的不断增加，魔物的实力也会越发强大，种类也会越来越丰富，掉下的物品也会越珍贵。

心得

1.关于魔物的掉宝：迷宫中的魔物被打败之后都会有一定的掉宝几率，如果为了刷某一样东西而这样不停地打会很累。现在有一个偷懒的方法：首先得有一块3×2的空地，然后再在空地上将三个房间摆放成“品”字型，房间的门要对着中间。第二天再过来时在这里遇敌时那必定是三个一批的，只要将它们三个击破，那最后一个被击破的肯定会掉宝物下来，由此不仅刷道具变得简单起来，而且某些任务也可以轻松完成。

2.关于BOSS战：每层迷宫的下一层阶梯都有一个BOSS守护着，实力当然非同小可，如果实在敌不过就回家刻意地吃加HP上限的食物，可以借此慢慢耗过去。

3.关于迷宫的四角：在开拓迷宫时最好把迷宫的四个角全部挖一下，有一些物品都藏在那四个角落里。

4.关于属性：属性相克在这款游戏里依然存在，假设摆放了一个祭坛，然后试着用光属性的魔法去攻击前来的魔物会有意想不到的效果。利用这一点原本一些很难的BOSS战现在会变得轻松许多。

5.在第一层打败BOSS之后，下一层的阶梯会打开，而这时地图右上角的区域也可以开拓了，一直挖到最右上角，可以发现2000块钱。

6.一些房间的缩略图中间往往伴有一些数字，这些都是代表房间的占地面积，如“3”就表示需要占用3×3的空地面积，房间越大里面的魔物也就越多。

7.进入迷宫下一层的阶梯的出现都要满足一定的条件才行。有的需要让迷宫中的魔物达到一定的数量，有的需要使迷宫中的指定房间达到规定的数值，还有的则与该层的迷宫属性有关，对此须要多加尝试不断探索才行。

玩后感

本作的画面与音效虽算不上是上乘，而且游戏中对双屏的运用不充分以及完全无视触摸屏功能多多少少给游戏带来了一些遗憾，不过游戏的可玩性与耐玩性却是非常之高的。这款游戏最大的乐趣莫过于自己来创造迷宫，光这一点就改变了以前都是死迷宫的僵局，游戏里的一切都是随着玩家的想法来改变，可以说是通过自己的思维来创造的一个新的游戏。





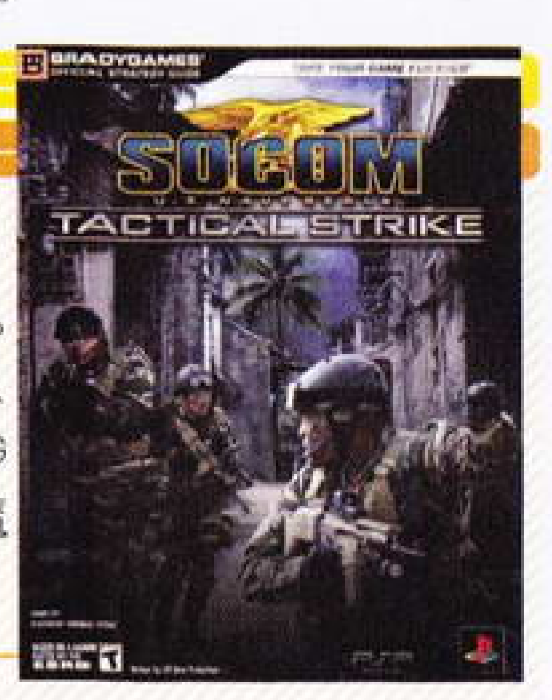
PSP软件学院

文 C.H.1.
编 米格

VOL.15

最近身边有几位朋友疯狂地喜欢上了苹果公司新推出的iPhone手机。的确，iPhone那超薄的外形还有强大的功能以及漂亮的界面，让人一改对传统手机的印象。但问他们喜欢的理由，回答竟然是“喜欢还需要理由吗？”下面先看看近期的PSP软件新闻。

游戏破解



PSP游戏破解继续

最近被成功DUMP出的PSP游戏ISO虽然不多，但都属精品。放出的ISO包括SCEA出品的FPS大作《海豹突击队 战术打击》、前段时间放出泄密版的《寂静岭 起源》，还有Falcom出品的RPG大作《英雄传说 空之轨迹SC》。这三个游戏加上上月放出的《恶魔城X 历代记》足够大家玩上一阵子了。

M33新版固件发布

破解达人Dark Alex于11月7日推出V3.71 M33-3新版固件。新版修复了通过USB连接线访问PSP闪存的错误，软件作者可以使PSP-2000用户内存达到52M，修正了按HOME键无法正常退出的问题，解决了《恶魔城X 历代记》无法运行的错误。

模拟器

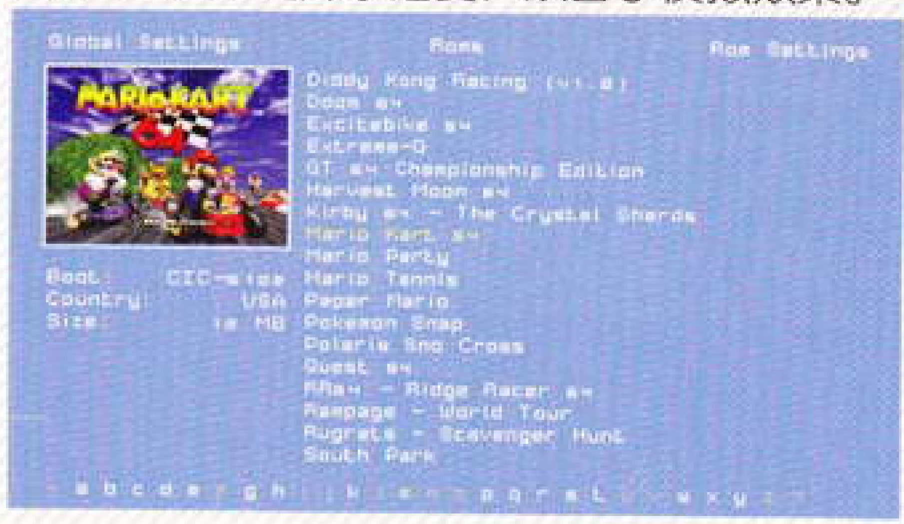
PSP Mame4ALL新版公开



PSP上的多街机模拟器PSP Mame4All于11月3日推出V4.9r1 Hires版。新版改善了声音模拟，声音效果更加接近于街机；加入对PSP-2000的支持，借助大内存，提升了ROM载入速度；当暂停进入系统菜单时，CPU频率自动调节为133Mhz，以达到省电的目的；修正了画面缩放方面的错误，画面可以自动居中。

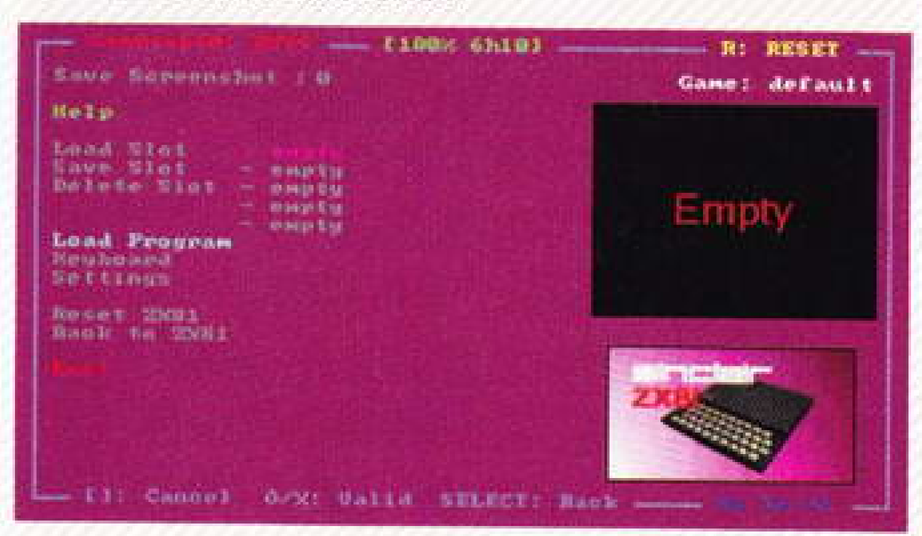
Daedalus PSP

足足有5个月没有更新的PSP用N64模拟器Daedalus PSP于11月4日推出R13版。新版最大的改进是加入了对即时存档的支持，游戏中我们可以随时暂停将游戏进度保存下来，也能随时读取游戏进度。另外，Daedalus PSP还略微提升了速度，改善了模拟效果。



PSPZX81新版公开

PSP上的ZX81模拟器PSPZX81于11月10日推出V1.1.0版。新版支持自制3.X固件并能运行于PSP-2000上；采用新渲染方式，可以修正画面的宽度和高度；加入速度限制功能，防止速度过快；能够运行于133Mhz CPU频率下。另外新版还采用了新图形界面，加入对红外键盘的支持，并加入了帮助菜单和键盘皮肤更换功能。



UO gpSP kai 3.2 test 08版发布

很早以前就有爱好者们为PSP平台开发GBA模拟器，而直到gpSP kai诞生后，模拟GBA游戏的功能才日渐完美。目前，虽然这款模拟器主站已经不怎么更新，但由日本玩家接手改造的UO gpSP kai功能更加强大，完稿之日，UO gpSP kai已经更新到3.2 test 08版，不但支持新版PSP、3.71自制固件下启动，而且还加入了针对新版PSP的电视输出功能，在外面通过PSP小屏幕享受GBA的乐趣，在家里还能接上电视来享受乐趣。相比GBA，模拟器拷贝ROM方便，又有金手指等实用功能，喜欢玩GBA游戏的玩家可不能错过。

新版本能够加载最大256Mb的ROM，这个容量已经达到了正规游戏的最大容量，除了某些扩容的汉化游戏无法支持外，几乎所有GBA游戏都能够在UO gpSP kai 3.2 test 08版上完美运行。由于采用最新的3.xx内核编译UO gpSP kai 3.2 test 08必须在3.52 M33-4以上自制固件版本的新旧版PSP主机上使用，下载了最新版模拟器后解压缩，会获得一些说明文档以及主程序，主程序就放置在ms0文件夹中，里面仿照PSP记忆棒结构，因此直接将其中的PSP文件夹复制到记忆棒，提示覆盖文件时选“全部”就可以，之后你还需要找到GBA Bios文件和ROM，将其分别放置在模拟器根目录和GBA\ROM文件夹中即可。

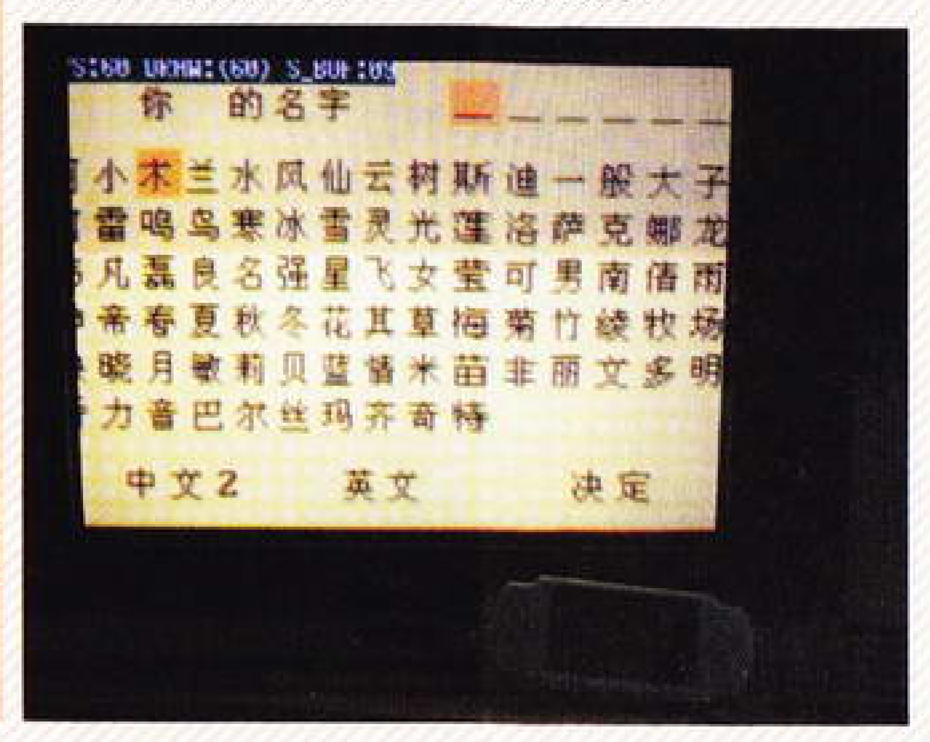


UO gpSP kai的使用非常简单，启动程序后，首先看到的就是ROM浏览界面了，程序会自动列出模拟器GBA\ROM中的所有GBA ROM，按方向键选择后直接按下○键即可进入游戏。游戏中按下△或HOME键叫出菜单，菜单左上显示的是当前时间以及ROM信息，右上显示着PSP电量以及模拟器支持最大ROM容量和模拟器的版本型号，左侧一排排字母是各个主要功能，右侧显示的是当前游戏模拟画面。菜单中按○键确定，×键返回，按下HOME键则会退出模拟器。



在“Graphics and Sound options”一项中我们可以看到“TV output ratio”和“TV output interlace”两项，这里就是设

定新版PSP输出TV信号类型的地方。第一项是设置新版PSP画面输出电视的比例，有4：3和16：9两种选择。第二项是设定新版PSP画面输出模式，interlace为隔行扫描，适合一般电视机，progressive为逐行扫描，适合高档次电视机通过色差线连接电视输出。在黑客Dark Alex发布了新版PSP输出函数后，许多自制软件都加入了电视信号输出功能，而且与新版PSP自身只能通过色差线逐行输出游戏画面不同，Dark Alex提供的函数允许玩家自行选择输出信号逐行还是隔行，在隔行信号下，不论AV端子、S端子还是色差端子连线都能将自制软件画面输出到电视上。而我们刚刚也已经介绍了电视输出的两项设置功能，根据自己电视类型设定好画面比例和画面输出模式后，只要插上新版PSP专用的信号输出线，PSP屏幕就会自动关闭，而转由电视显示模拟器画面。记得，一定不要像玩PSP游戏那样去固件的“设置”中切换，而是直接在新版PSP上进入模拟器、插线两部，即可在电视上享受GBA游戏了。



自制软件

PPA新版公开

国产视频播放软件PPA于10月27日、31日放出两个新版。在10月27日放出的新版中加入了针对于PSP-2000的视频输出功能，这意味着广大玩家不必再局限于小小的PSP屏幕，而是可以透过电视大屏幕去欣赏大片。10月31日推出的新版则在主界面加入新快捷键L+□，可以切换是否读取文件预览信息。如果玩家文件过多，可以通过快捷键将文件预览功能关闭，加快文件读取速度。另外，作者继续优化了视频输出功能，修正了4：3电视



播放4：3影片不能自动全屏的问题，同时增加对电视扫描处理的设置。PPA的视频输出方式很简单，无需在PSP XMB界面中设置，只需要运行PPA程序，按□键进入设置界面即可。其中TV AspectRatio为选择电视机比例，Video Mode则为选择视频连接接口。如果播放的视频为16：9比例，而电视为4：3比例，PPA将会采用添加黑边的方式维持16：9的播放比例。

PSP Filer新版推出



PSP上的文件管理软件PSP Filer于11月6日发布V4.2版。新版加入对CSO文件的支持，可以读取CSO文件；修正了V4.0、V4.1版中墙纸无法正常显示的错误；改变了黑客模式的进入方法，按方向键的左和R键进入；提升了图片旋转时的显示速度；可以显示图片的旋转方向。PSP Filer的功能越来越强大，只是简陋的界面却一成不变，期待作者能美化一下界面。

xReader发布

国内玩家Hrimfaxi于11月上旬推出了PSP用新读书软件xReader。xReader源代



码来自于大家都熟悉的eReader，但做了不少功能上的改进。xReader可以支持电子书自动翻页，这样看书的时候就不需要再动手指去翻页了；可以打开LRA、ASM等更多格式的文件；由于读写PSP闪存有危险，所以软件屏蔽了对F0、F1的读写操作；加入图像亮度调节；改进对节能的支持，可以通过调节CPU频率来达到省电目的；可以播放MP3、WMA格式音乐，并支持LRC格式歌词。xReader在PSP-2000上运行要比eReader稳定得多，很少出现蓝屏和死机现象。喜欢看电子书的PSP-2000用户可以考虑使用。

新PSP中文输入法出炉

汉字的特性决定了汉字输入不是件简单的问题。最近一位叫酒歌的朋友开发了一款



新的PSP中文输入法。这款输入法使用摇杆配合按键的方式输入不同的字母，进而输入汉字。经过练习，作者已经实现了盲打。作者正在对PSP地图软件PSPMapViewer进行改进，设计这款输入法的目的则是为PSPMapViewer地图软件添加地标之用。有兴趣的朋友可以去作者的Blog看看，网址为http://blog.sina.com.cn/u/1264941574。

同人游戏

《Janua +》发布

PSP上的同人游戏《Janua +》于10月28日推出。《Janua +》是一款动作游戏，但采用了比较新鲜的操作方法。玩家要给主角画出一条道路来，指引主角前进。游戏共有7个关卡，通关后，后面的关卡会逐个开启。游戏中用滑杆或者方向键控制画笔移动，按○键绘出道路。虽然游戏的创意不错，但毕竟PSP没有触摸屏，操作起来比较生涩。



软件学院

用PSPTube看FLV视频

软件名称：PSPTube
最新版本：V070812

网上最流行的视频格式是什么？RM？MP4？NO！看，老土了吧。网上目前最流行的是FLV格式的视频。作为新型的流媒体格式，FLV可以直接在网页中观看，压缩率高，容量小，还可以保持较高的清晰度。目前，包括国外的YouTube、国内的土豆网等很多在线视频网站采用的都是FLV格式。虽然索尼还未给PSP加入FLV播放功能，但万事难不倒我们的软件作者们。PSPTube原本是专门为观看YouTube网站上的视频而开发的程序，但它也内置了FLV播放器。今天我们就来看看，如何用PSPTube在PSP上播放FLV视频。



从网上下载PSPTube压缩包，并解压缩。



2 将软件文件夹拷贝到PSP记忆棒PSP/GAME目录内。





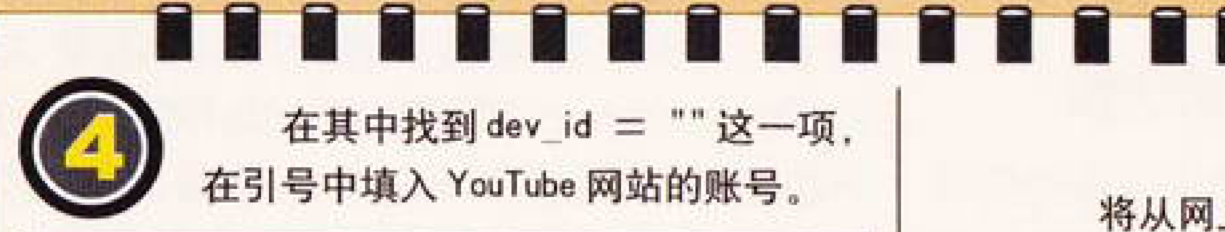




3



在程序文件夹下找到psptube.cfg文件，用记事本或者EditPlus等程序打开。



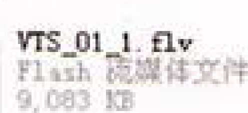
4 在其中找到dev_id = "" 这一项，在引号中填入YouTube网站的账号。

```
[YouTube]
; YouTube傜负敬悦ID偺偓捘偉偡偝丅
;   YouTube傜槲叏偺専峸偝偟帳偵晱椺偅侾傜傍偝丅
;   嚢My Account傜Account Settings亃仒嚢Developer
;   嚢Developer ID:亃墢傜11直傜暍笨偺偣偨偄偗偛偏
;    偩偦偭丅
; example)dev_id = "ABCDEFGHIJK"
dev_id = "uhjn"

; 偑偍偖偺偫偊傜伃偐偭偝偍偲偺偳偟偑偧偙
;   0-100 : 旳暘桟偄巜椮
;           20偐偐偭偫傘傕偺傓
buffer = 6
```

5 将从网上下载的FLV格式的文件拷贝到程序favorite目录下面。









6 在PSP XMB网络设定中建立无线网络连接。





7 找到PSPTube并运行。

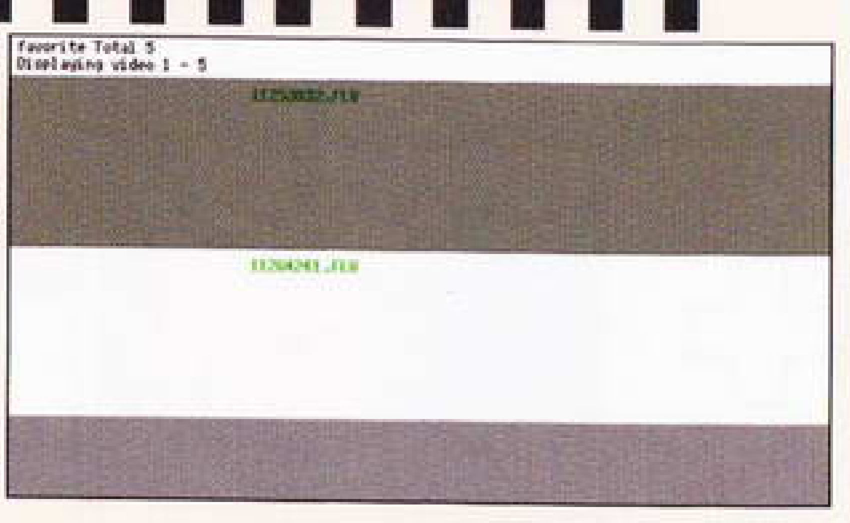


8 软件会自动检测配置，出现"done"字样后说明配置检测无误，按×键进入离线模式。



9

PSPTube 会自动检测 favorite 目录下的FLV视频并罗列出来，用方向键的上下移动光标，按○键开始播放。





10

按键	说明
START	暂停播放
SELECT	调节视频尺寸
×	返回播放列表

接着出现载入界面，稍等片刻，视频开始播放。

PSPTube 能够流畅播放大部分 FLV 视频，画面、声音都很流畅。只有极少数的视频，由于编码的问题，播放时可能会出现颜色错位以及声音断断续续的现象。现在网上FLV格式的视频也逐渐多起来，动画、MTV、电视剧等，应有尽有，大家有得看了。



TIPS FLV 视频下载

大部分网站的FLV视频是不允许直接下载的。如果我们将视频拖曳到迅雷窗口上，会发现下载下来的只是透明的Flash文件。FLV视频的地址保密性做得比较好，但我们仍有办法破解。这里推荐http://www.quchao.com/video这个网站。在输入框中输入想要下载的视频地址后，点击“取地址”按钮网站会进行自动分析，找到FLV文件的真实地址，然后“点击下载”视频按钮，我们就能下载FLV视频了。

FLV Downloader

复制视频所在页面的地址，输入到下方并点击获取。

请输入视频页面的地址…… 获取地址

iPhone 的破解日趋成熟，苹果设置的限制早已被突破。中文界面、中文输入法还有使用国内 SIM 卡都不再是问题。国内 iPhone 的水货也是一降再降，由刚开始的8000元天价降到现在不到4000元。国内 iPhone 不再奇货可居，刚推出没多久的8GB 版也有销售。看看 iPhone 这势头，索尼真该推出一部PSP手机了。最后给出本辑软件的下载地址，网址为 http://www.tg777.com/Software.asp?id=4556。



文 小超
编 米格

NDS软件学院

VOL.15

天冷了，外出活动的次数也明显减少了。穿着厚厚的衣服行动不便不说，单是冷风一吹，就什么兴致也没有了。白天，猫在办公室里，到了晚上，则早早地钻到被窝里面玩NDS游戏，真有点冬眠的感觉。下面一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

No$gba 新版推出

电脑上最好的NDS模拟器No$gba于11月3日推出V2.5b版。新版对3D模拟进行了诸多改进，能更好地显示3D贴图，并修复了Wi-Fi以及手柄方面的错误。试着用No$gba运行了最新推出的《马里奥聚会DS》以及稍早推出的《ASH 远古封印之炎》中文汉化版和《最终幻想战略版A2 封穴的魔导书》，均没有问题。画面贴图没有错误不说，声音也正常。在小超的酷睿2 1.86Ghz CPU、集成显卡的笔记本电脑上，能达到90%以上的模拟度，速度很流畅，即使遇到比较复杂的场景也感觉不到拖慢现象。针对有些读者反映No$gba模拟游戏颜色发暗的问题，其实只要在“Options”→“Emulation Setup”菜单中将GBA Mode选项变更为VGA，即可获得鲜艳的色彩。新版No$gba的模拟速度的确有进步，看来全民玩NDS游戏的时代即将到来。



Colors 新版公开



NDS用绘图软件Colors于11月上旬推出V1.6h版。新版修正了输入等待时间，提升了绘图效率，无线网络连接更加稳定，去掉了小规模绘图的删除动画，修正了触摸校准无法正确保存的错误。另外，从本版本开始作者加入了GBA格式的NDS ROM，以适应更多烧录卡。

Reno Memo 新版推出

由Willreno制作的NDS用中英文记事软件Reno Memo于10月下旬推出V2.6版。相比较于V2.22，新版在功能方面又有了较大程度的提升。新版支持BMP格式的外挂皮肤，用户可以自行定义界面了；支持快速翻页，按L、R键换行，按方向键的上、下换页；加入RM VBKB虚拟中文键盘，并支持手写拼音输入法，输入文字更方便；可以过滤UTF8代码的网页，能对文字信息进行查看和编辑；加入更多符号，包括制表类符号。新版功能的确强大了很多，喜欢的朋友一定下载升级版本哦。

Wee Basic 新版发布

NDS上的Basic语言编程软件Wee Basic于10月下旬推出Alpha 2版。新版中变量名不再限制为1字符，支持了空间字串和数值数组，最多可以有多达100个字串变量，每个数组可以有30个成员。新版Wee Basic支持了更多的语句和功能，越来越专业化了，喜欢Basic编程的NDS玩家可以试试。



R4ThemeEide 新版公布

由NDSBBS网友65601528之作的R4烧录卡专用主题制作软件R4ThemeEide于近日推出V1.13、V1.14两个新版。新版修正了缩放图片造成图片变成4：3的问题、调整对比度或亮度后编辑图片后光亮对比错误的问题、更改语言后改变字体颜色提示字体消失问题；增加放大缩小记录；加入呼唤计算器功能，方便计算调整坐标等问题；增加icon载入图片支持自动大小，无须用户编辑72×72的图片了；另外还增加了多国语言菜单。



WabbitDS 公开

学习过高等数学的朋友应该知道TI-85计算器吧。这是一款很专业的科学计算器，不同于我们平常用的计算器，而是专门为高等数学设计，采用了大屏幕和多按键的形式。除了普通的计算以外，TI-85还能计算微分方程、线性代数等，是学习高等数学的好帮手。然而在国内市场上TI-85非常少见，而且价格比较贵。不过现在有了WabbitDS，一切迎刃而解。WabbitDS是一款运行于NDS上的TI-85模拟器，可以实现TI-85的大部分功能。



WabbitDS已经实现了快进、快退以及屏幕翻转、按键自定义、睡眠等众多功能。使用时，除了需要将主程序放入烧录卡外，还需要TI-85的ROM文件，程序才能正常运行。在NDS上运行时，WabbitDS上屏显示计算结果，下屏则为虚拟键盘，可以直接点击触摸屏输入数字。

软件学院

Reno Draw 使用教程

软件名称：Reno Draw
最新版本：V2.00
软件作者：Willreno
相关网站：http://willreno.blogbus.com

上辑我们介绍了由Willreno开发的NDS用中英文记事本Reno Memo的使用教程。这次，我们接着介绍同样由Willreno开发的Reno Memo的姊妹软件Reno Draw。Reno Draw是一款绘图软件，通过它，我们可以在NDS触摸屏上绘制出美丽的图画，并将其保存到烧录卡上。10月下旬，Willreno已经将这两款程序合为Reno Sudio。在Reno Studio内，我们可以方便地切换Reno Memo、Reno Draw进行绘图或者记事。下面一起来看看Reno Draw的使用方法吧。





从网上下载Reno Studio并解压缩。



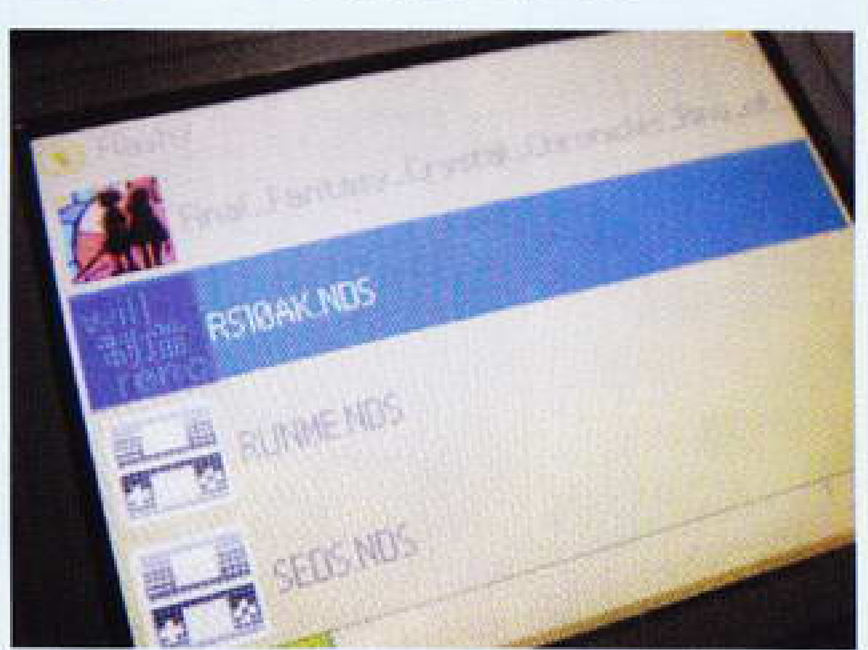
将主程序rs10ak.nds和reno_memo文件夹拷贝到烧录卡根目录下。







将烧录卡插入NDS，打开NDS找到程序并运行。

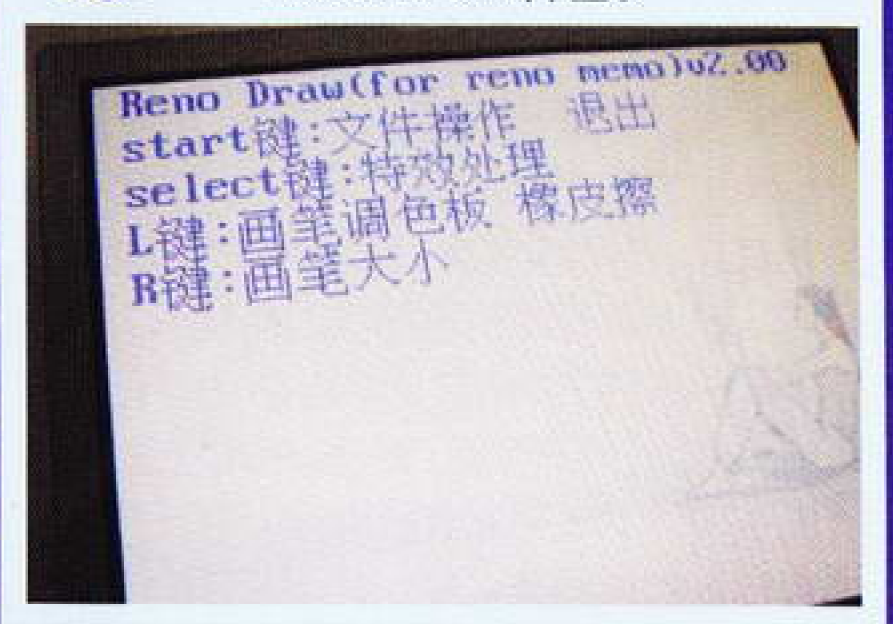




首先进入的是Reno Memo的界面。

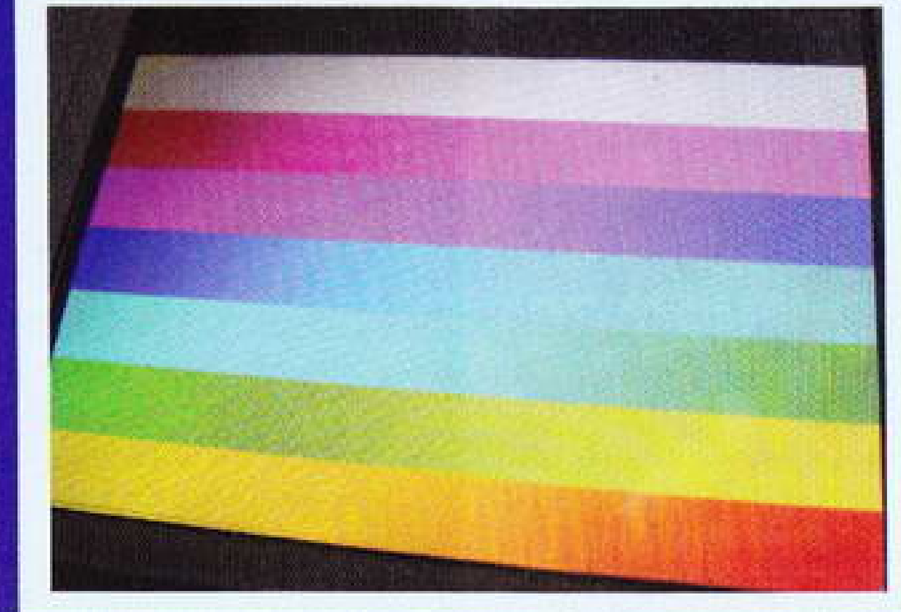


按SELECT键切换到Reno Draw界面。





按L键调出调色板，在色带条上点击即可选中该颜色。

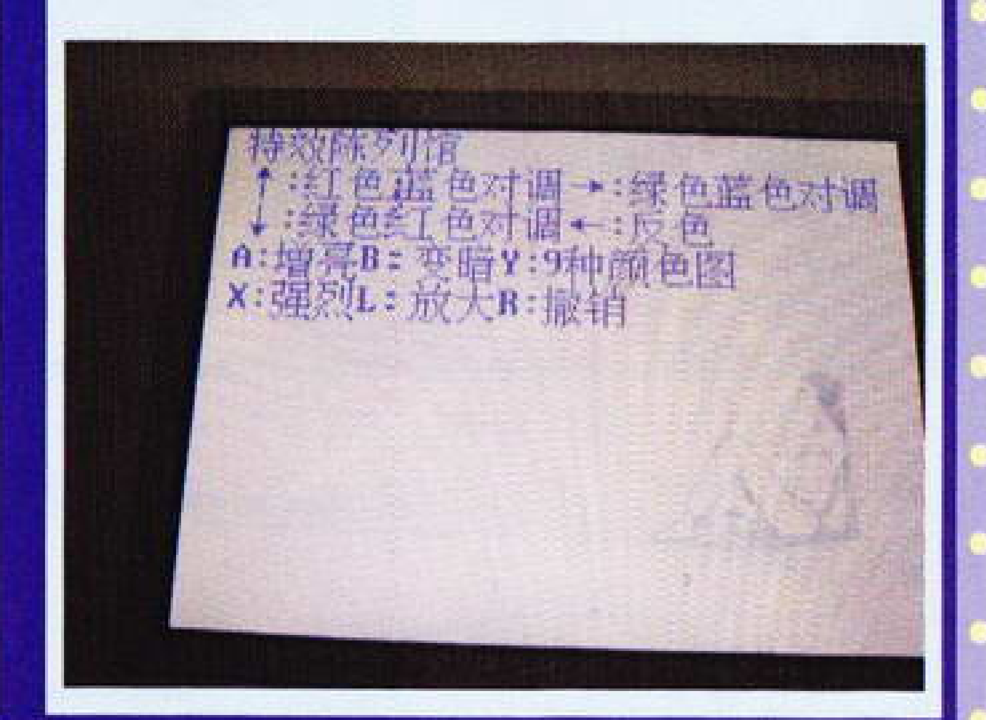




按R键调出画笔更改界面，用方向键的上、下改变画笔大小，按A键确定。



按SELECT 键进入特效处理界面，进行不同的效果处理。





使用触摸笔直接在下屏上绘画。







按START键进入文件管理界面，按Y键保存当前文件，按X键读取文件。

Reno Draw给了我们顺手涂鸦的乐趣。不过，Reno Draw目前的功能还有些简单，如果能加入更多绘图工具相信会更好。期待作者的更新版本吧。

最近发现，凡是电子机械类的产品，无论是手机、相机还是MP3、MP4甚至是汽车价格都呈下降趋势；反之，凡是和日常生活有关的东东，不管是面粉、鸡蛋还是花生油乃至汽油都呈价格上升的趋势。本地甚至还出现了柴油荒，公交车都无油可加。想保值的话，还是买点汽油、鸡蛋囤积吧。文末给出软件下载地址：http://www.tg777.com/Software.asp?id=4555，并感谢一起游（http://www.17u.com.cn）网友的大力支持。



文 小超
编 米格

朋友想买一块烧录卡，费了N多口水介绍了M3DSR、AceKard R.P.G、SCDSO的强大功能后，他却去买了R4DS。理由是价格便宜，游戏兼容性不错，用起来也简单。看来这消费者心理的确是难以琢磨的。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3、G6新版烧录软件发布



Gbalpha于11月6日发布M3用烧录软件M3 Game Manager V35b版。新版解决了《国际象棋大师 学习的艺术》欧版只能使用安全模式运行的问题以及《小鼠大厨》美版不能正常转换的问题，现在两款游戏均能使用快速载入模式正常运行。另外，新版还更新了“一指通”智能库，NDS第1610号之前所有ROM均可自动配置强制读取并使用中文游戏名称显示。Gbalpha于同日发布了G6用烧录软件G6 U-DISK Manager的V4.9b，更新内容同M3 Game Manager V35b版。

M3DSR、G6DSR内核更新

Gbalpha于11月1日、5日、11日发布了M3DSR、G6DSR用V2.42d X、V2.42e X、V2.5beta X内核。V2.42d X内核采用最新的中文标准字体，使界面文字显示更美观；解决了《数独》美版、《乐高星球大战 传奇》美版等游戏不能使用软复位的问题；修复了《塞尔达传说 幻影沙漏》日版、美版、欧版不能软复位和使用金手指的错误。V2.42e X版则修正了上一版本中，部分游戏不使用软复位设置时可能不能正常启动游戏的系统错误。

11日发布V2.5beta X内核改动比较多，将简体中文、繁体中文系统进行了整合，并增加对韩文、泰文的界面系统和文字显示的支持；使用新的NDS游戏软复位引擎，减少游戏中可能发生冲突的情况；增加游戏金手指功能开关，可在游戏中实时打开或关闭金手指选项；增加功能快捷设置，可设置开机直接显示NDS游戏主菜单或使用功能主界面；自动中文名称显示支持到NDS第1610号ROM。用户升级为V2.5beta X内核后，首次使用系统会要求选择界面语言，以后可以通过设置菜单来更改。另外，在游戏运行中，按SELECT和方向键的左可以打开金手指功能，按SELECT和方向键的右可以键关闭金手指功能。



Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

SCDSO SDHC更改包装



SCDSO SDHC因为支持更大容量的TF卡而受到众多用户的欢迎。但SCDSO SDHC和普通版SCDSO采用同样包装，也给部分JS可乘之机。以普通版SCDSO冒充SCDSO SDHC的现象时有发生。有些想购买SCDSO SDHC的用户将产品买回去才发现只是普通版SCDSO，并不支持SDHC标准的TF卡。为此，SuperCard在11月上旬特地更改了SCDSO SDHC的包装，将包装盒的颜色由原来的蓝色改为绿色，让用户更加容易识别。另外，在包装盒的左侧还贴上了易碎标，防止产品被调换。最近想要购买SCDSO SDHC的用户注意啦，要认准绿色包装版哦！

SC Slot2槽烧录卡推出新内核



虽然Super Card目前的主推产品变为SCDSO，但制作小组并没有忘记老用户。SuperCard于11月7日再次推出SC Slot2槽烧录卡用升级内核V1.84版。新内核修正了神游机自制软件触摸屏问题，将dldi.scp文件拷入到存储卡根目录下可对自制软件打DLDI补丁。新内核可以用在全系列SC Slot2槽烧录卡上，包括SC-CF、SC-SD、SCL等，老用户快来升级吧。

N-Card

厂商网站：http://www.superdslink.com

N-Card改进版出炉

Gbalpha、AceKard最近纷纷推出了新产品，DSGBA也按捺不住了，于11月初正式发布N-Card的改良产品Sunny Flash。Sunny Flash仍是内置闪存型的DS端烧录卡，其基本功能、使用方法甚至内核版本都与N-Card相同。但Sunny Flash在细节方面做了诸多改进。Sunny Flash的内置芯片性能有所提升，合卡状态下能完全兼容Clean ROM，具有更完美处理DS端软件系统的功能。Sunny Flash附带的烧录器内置了标准的miniUSB接口，可以使用数码相机等设备通用的USB连线，安装无需驱动，连接到电脑上会直接被识别为U盘，拷贝游戏。Sunny Flash将会有4Gb、8Gb、16Gb三个版本的产品推出，满足不同用户的需求。

FOR DS & DSL
SUNNY FLASH

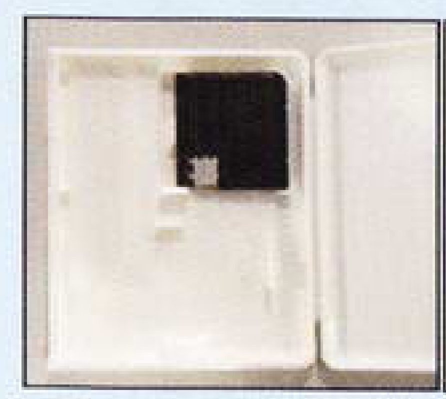
内外双空间——AceKard R.P.G评测

文 寰仔 编 米格

一年前，第一块支持CLEAN ROM的Slot 1烧录卡诞生了，它就是Acekard。来自北京的AK小组凭借独特的技术让Slot 1接口运行CLEAN ROM成为可能，虽然作为外存储卡使用的MicroSD卡需要格式化成专用的文件系统令其很快就被R4、SCDSO、EZ5、M3DSS等新一批Slot 1烧录卡超越，但随后推出的AceKard+很快就赶上了其他品牌的步伐，提供AK到AK+免费更换的服务也为AK小组树立的良好的口碑。而两个月前，AK小组终于发布了他们的新一代产品——Acekard R.P.G，下面我们就来看看这块卡的性能如何吧。

外观篇

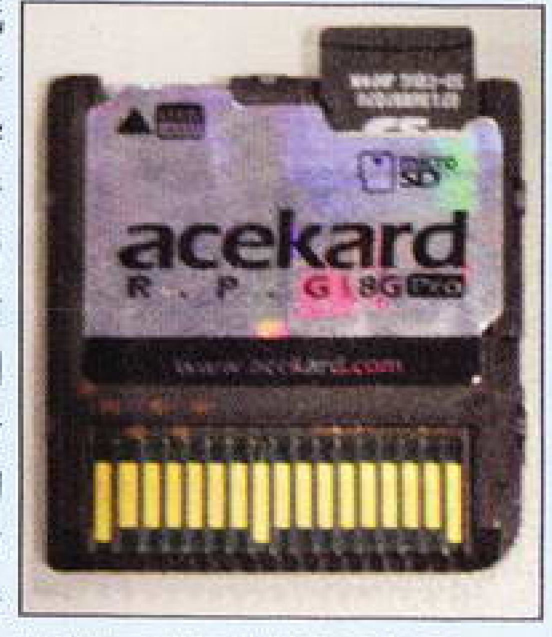
相比其他烧录卡气派的包装，Acekard R.P.G的包装则要显得简单精巧许多。印着卡带LOGO及功能概述的白色纸壳里一个塑料盒，里面固定的就是AK R.P.G了。为了便于携带，包装盒设计得很薄，而且正好有一个口袋的大小，盒里除了放烧录卡以外，还预留了NDSL防尘卡大小的卡位，看来是为将来推出类似EZ三合一的扩展卡套装做准备，其他空余地方还可以用来收藏TF卡和触控笔之类的小物。包装盒上印着的几个小标志很有意思，简单的图样就清晰地概括了AK R.P.G的几大功能，使整个包装给人清爽、前卫的感觉。





硬件篇

AK R.P.G的外壳采用半透明塑料制作，做工一般，首发有黑白两种颜色可以选择。由于AK R.P.G具备内存储芯片的同时又支持TF卡作为外存储卡，因此卡带设计上也就有些与众不同。与国外的DS-Xtreme类似，为了将内存储芯片与电脑直接相连，AK R.P.G将一个miniUSB接口整合在了烧录卡上，再加上一个TF卡插槽，卡带顶部左右两边就有了两个开口。AK R.P.G的TF卡槽采用了弹出键的设计，当然也支持最新的SD-HC大容量TF卡，不过为了将裸露在外壳外面的TF卡槽遮避起来，AK R.P.G的贴纸被贴在了卡带金手指的一面，这也导致用惯其他烧录卡的玩家很容易因为贴纸的关系把卡插反。本次我们拿到的评测卡是具备8Gb内存储空间的黑色卡，产品还附赠了一根质量不错的miniUSB连接线，以便玩家连接电脑时使用。



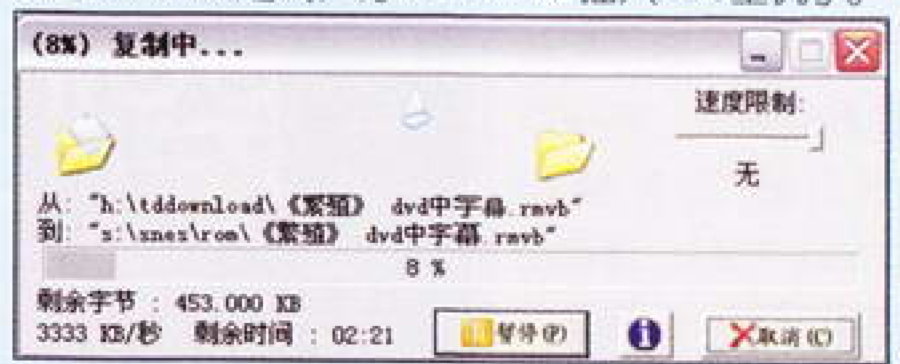
使用篇

R.P.G三个字母代表Real Play Gear，也就是即时游戏工具，因此AK R.P.G的使用可谓非常简单。在初次使用它时，我们需要首先更新最新的内核程序。至笔者完稿前，AceKard R.P.G的最新内核为akmenu402，我们可以在其官方网站下载，地址是http://www.acekard.com，不过akmenu402中并没有整合Moonshell，因此笔者在这里还建议大家下载一个akmenu401 with Moonshell的整合版，里面包括了最新的Moonshell 1.71日文版，能够支持AK R.P.G内存储卡的访问，可以在NDS上欣赏DPG格式的电影啦。



下载完内核后，将AK R.P.G用miniUSB线连接电脑后，它的Nand内存储芯片就会被自动识别成可移动磁盘，8Gb版的在电脑上显示容量958MB(因为NDS卡带计算容量折合电脑存储容量时需要除以8)。我们首先将akmenu401 with Moonshell压缩包解压，将解压获得的moonshell文件夹拷贝到AK R.P.G上，然后再将解压akmenu402获得的"_rpg"文件夹和akmenu4.nds文件复制到可移动磁盘的根目录下，这样内核升级就完成了。接下来将想玩的游戏ROM也直接拷贝到可移动磁盘的任意位置，就可以拔下miniUSB连线，将AK R.P.G插入NDS主机了。





AK R.P.G内存储芯片峰值3333KB的写入速度还是相当不错的，虽然通过miniUSB连接电脑我们可以直接访问Nand内存储空间，但却无法访问TF卡，因此想要从电脑往TF卡上面拷贝文件还是需要购买一个TF读卡器。

打开NDS主机，进入系统界面就会看到AK R.P.G的图标，选择后按A键即可进入烧录卡界面。AK R.P.G的界面相当华丽，上屏显示着时钟和主机用户名，下屏则是文件浏览界面，文件浏览界面支持触控与按键两种操作，使用起来非常方便。AK R.P.G的界面还可以自由更换，点击下屏的START按钮(或按下NDS主机的START按键)，选择弹出菜单的"System Setting"(系统设置)，其中第一项就是界面风格选择，内核中附赠了BLACK与ZELDA两套主题，虽然AK小组目前还未发布主题制作软件，不过如果你电脑技术够硬，稍加研究也能自己DIY一套华丽的主题。系统设置中我们还可以设定烧录卡界面语言、NDSL的屏幕亮度级别、文件浏览界面的列表方式以及ROM拷贝时是否自动剪裁。我们都知道，从Z版卡DUMP下来的NDS ROM实际上有很多无效数据，而AK R.P.G也是首款支持在NDS上进行ROM剪裁的烧录卡，当我们通过AK R.P.G进行TF卡与内存储芯片之间的ROM互拷时，系统内核就会自动对ROM的无效数据进行剪裁。





AK R.P.G的文件浏览操作非常简单，一级文件目录的三项从图表就能判断其功能，"Flash Memory"就是浏览Nand内存储芯片，"microSD Card"是浏览TF卡中的内容，而"Slot2 Card"则是作为引导卡以NDS模式启动GBA端烧录卡的。按下A键或直接点击就能进入所选项目，按下B键或点击屏幕左上方的返回图标就能返回上一级文件目录，按下Y键是显示选中项目信息，X键则是在内存储芯片与TF卡之间进行文件浏览切换，以便拷贝ROM时使用。按L键可以直接返回到一级文件目录，按R键或是点击屏幕右上方的小太阳图标可以方便地调节屏幕背光亮度。START菜单中除了刚刚按键中已经介绍的功能外，



还有复制、剪切、删除、粘贴的基本文件管理操作，这些操作只能针对单一文件，而无法对选中的文件夹进行操作，开启了ROM剪裁后，在粘贴时就会自动去除无效数据了。

用AK R.P.G玩NDS游戏也很简单，文件浏览界面会自动读取游戏ROM的图标，选择后按下A键就能进入游戏了。首次启动ROM时烧录卡还会自动创建存档文件，不过存档类型玩家是无需选择的，因为AK R.P.G最引以为傲的就是它的存档类型自动识别技术，无需更新存档类型列表或频繁升级内核，在首次运行时就会根据识别的结果创建存档。但万一识别有误，我们可以在选择游戏后按两下Y键手工选择存档。不过经笔者测试，《马里奥聚会DS》等最新的游戏通过自动存档识别技术都能很好的运行，手工设定存档的功能基本是用不上了。玩完游戏后第二次开机，AK R.P.G会自动将.sav格式纯净的存档文件备份在ROM所在文件夹下，以便下次运行时载入。用内存储芯片烧录游戏最大的好处就是读取速度快，即使是播放《恶魔城 苍月的十字架》的游戏片头也不会有任何卡帧现象。如果嫌内存储芯片容量太小，买块TF卡作为补充，就能让你充分享受NDS的游戏、影音功能了。不过与M3DSR相比，AK R.P.G附加功能就欠缺太多了，没有重置游戏的热键补丁让玩家在每次更换游戏时都要重启NDS主机，尤其是没有金手指这项游戏中最有用的功能让AK R.P.G也缺少了卖点，希望开发小组能够尽快从软件上完善。不过AK R.P.G对自制软件的兼容性倒是让人比较满意，由于内核整合了自动打入DLDI补丁的功能，不论TF卡还是内存储芯片都能在自制软件中很好的识别，运行了SFC模拟器等软件都没有任何问题。只是在通过TF卡启动自制软件时无法浏览内存储芯片，从内存储芯片启动自制软件无法浏览内存储卡，没能实现同时兼容两个存储区域的DLDI补丁有些遗憾。



综评

总体上讲，AK R.P.G在硬件设计方面相当出色，不过软件内核功能还是有待完善的。AK R.P.G 8Gb版售价要500多元，与同等级其他品牌烧录卡相比恐怕让许多玩家都很难接受吧。

再玩GBA游戏 GBA烧录卡ELink使用评测

文 小超 编 米格

时下，各大厂商正在NDS烧录卡市场酣战，然而，ELink开发小组却反其道行之，推出了全新的GBA烧录卡——ELink。仔细想想，ELink开发小组眼光还是比较独特的，毕竟GBA上有2000多款经典游戏，喜欢玩GBA游戏的玩家不在少数，而目前市场上的GBA烧录卡多已退役，正处于真空期，此时切入也是不错的时机。ELink集合了众多前辈的优点，拥有众多功能，力争做GBA烧录卡的终结者。下面我们一起仔细看看ELink的武艺究竟如何。

包装



我们拿到手的是ELink正式上市版本。ELink外包装采用了普通的纸盒，整体呈黑色，正面印有硕大的ELink烫银大字，非常醒目。ELink为双层包装的形式，外包装下还有内包装。将内包装抽出，是双向打开的包装盒。包装盒上同样印有ELink的字样，后面则有英文特点说明，侧面则有表示功能的小标志。内包装可以像书本一样翻开。包装的一边有程序光盘，另一边则又是一个小盒子。打开后为塑料壳，壳内装有ELink烧录卡和USB接口连接线一根。比较遗憾的是，我们未在盒内发现说明书。ELink的包装简单但不失高贵，多层嵌套外加双向打开的方式很有新鲜感。



外形



ELink的外壳采用了时下流行的透明设计，具有磨沙感。透过蓝色塑料外壳，我们可以清楚地看到内部的电路。ELink卡带正面贴有黄底贴纸，上面同样印有Elink字样，右下角还写着卡带容量。本次评测的是512Mb容量版本，相当于电脑容量的64MB。ELink的做工算是上乘，外壳没有毛刺，能流畅地插入GBA或者NDS，没有阻顿感。ELink的尺寸同普通GBA卡一样，将其插入GBA后不会突出，但插入NDSL后会突出一截。不过ELink开发小组表示近期会有适合NDSL的新版本上市，大家可以期待。





烧录



与普通烧录卡不同的是，ELink的上方多了一个小小的USB数据接口。可能有朋友已经发现了，ELink的包装中没有附带烧录设备，那ELink是如何拷贝游戏的呢？秘密就在ELink上方的USB数据接口上。ELink卡带本身集成了烧录功能，我们只要将附赠的USB传输线将电脑USB接口和ELink的USB数据接口连接起来，再插入GBA或NDSL就能拷贝游戏了，无需其他辅助设备。这种烧录方式大大方便了玩家。不过，美中不足的是，受到体积的限制，ELink的接口采用了最小型的USB接口，并非



大家常见的miniUSB接口，数据线无法和普通USB线通用。

既然ELink可以通过USB线拷贝游戏，那是不是可以不通过烧录软件，直接从硬盘中拷贝就可以了呢？答案当然是NO！GBA烧录卡采用的是NORFlash，所以必须通过烧录软件转换才能拷贝游戏，ELink也无法免俗。ELink的烧录软件界面很简洁，分为烧录文件列表、电子书和模拟器以及软件指南三大部分。除了GBA游戏的拷贝，ELink最新3.68版软件已经内置电子书软件和FC、GB游戏的模拟器，我们可以直接添加TXT文档以及FC、GB、GBC ROM，软件会自动转为GBA格式。ELink软件的另一大亮点是支持在线升级，只需连接到网络就能即时获得最新的软件版本，不必再到官方网站下载。



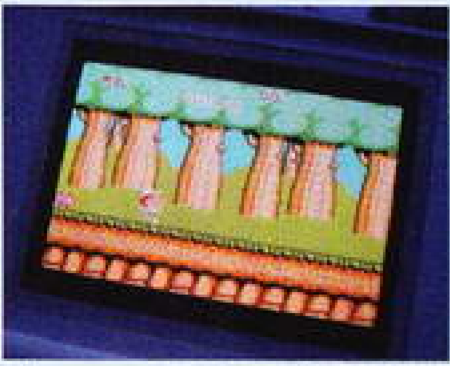
拷贝游戏时，将ELink插入到GBA或者NDSL插槽中，开机，显示屏显示"USBOnline"字样时说明ELink已经和电脑相连。打开电脑端烧录软件，软件会自动扫描ELink内置的游戏列表，并罗列出来。GBA游戏ROM可以点击添加按钮添加，而电子书和模拟器ROM则需要拷贝到软件指定目录中才能转换，有些不便。在游戏上点击右键，调出功能菜单，可以进行金手指、软复位设置以及删除游戏等操作。ELink不支持中间位置的游戏删除，不过我们可以将中间位置的游戏替换为其他游戏。但要注意，替换游戏的容量不能大于原游戏容量。试着烧录了254Mb的ROM，一共花费了3分32秒的时间，最低传输速度168KB/S，最高传输速度183KB/S。传输速度和传输时间还算可以接受。





使用





将ELink插入GBA或者NDS，开机后会直接进入游戏主菜单。ELink已经内置了GBA游戏的中文名录，会自动显示中文游戏名，非常贴切的设计。按方向键的左、右可以翻页，按A键开始运行游戏。游戏中按L、R和START键可以软复位回到游戏列表重新选择游戏，按L、R和SELECT键则可以调出金手指菜单设置金手指。试着用ELink运行了《超级马里奥A》、《最终幻想IV》、《快打旋风》、《三国无双A》、《黄金太阳》等几十个GBA游戏，游戏运行速度很正常，没有发生拖慢现象，更没有死机或者黑屏的现象发生，另外游戏存档也没有问题。由此看来，ELink的兼容性非常不错。

总结

目前，ELink 512Mb版本的售价已经降到了130元左右，可以说非常具有竞争力。适合NDSL大小的ELink Lite也将于11月份正式发售。对于很多NDS玩家来说，比起需要配合Slot 1槽的GBA扩展卡产品，ELink使用更方便，功能更强大。再加上不高的价格，ELink是目前GBA、NDS上不错的GBA游戏解决方案。







掌机市场扫描

栏目主持 乌冬

虽然已经进入11月中旬，但是在深圳丝毫感觉不到冬天的来临，街上行人大部分还是短袖的行装，可能有很多北方城市的读者都已经开始穿毛衣了吧？我国民间把立冬这一天看做是冬季的开始，不过因为各地的气候之间差异，能实际体会到“立冬之日，水始冰，地始冻”这句话的人不多。如果可以的话，乌冬我还是希望早点进入冬天，这样起码可以让我早日摆脱空调的依赖。

深圳

文 乌冬

近几年国内电玩市场发展得很快，电玩市场已经颇具规模，一些大型电玩的连锁超市也频频出现，现在大型数码商场的都可以见到它们的身影，在这里购买机器，价格上可能会比一般零售商家贵上一点，但是在质量上和信誉上也比较保障，出现翻新机以及以次充好的情况会少很多。

说起来还真巧，当纪念版的红色NDSL被宣布不久，Sony也公布了一款名为“深红”的PSP-2000型限定版主机，发售日期为今年的12月13日，不知道能否有幸在国内见到它呢？另外对应PSP-2000型的电池座充也会在当天一同上市，这样一来一机多电的玩家就不必为充电的问题而烦恼了。提到电池，最近市面出现了一批高仿PSP-2000型的电池，做工与原装电池极像，在利益面前难免会有一些商家以次充好来获得更多利益，玩家在购买时一定要认真检查随机附送的那块电池。和上辑所介绍的组装线材不同，电池质量的好坏直接影响着PSP的寿命，谁也不想满心欢喜地把主机抱回家后到头来因为一块高仿电池又把主机抱回店里。

NDS烧录卡方面，为了让用户更容易区分新版，SUPERCARD DSone烧录卡包装的主色调做了调整，颜色由原来的蓝色变为绿色，新的颜色更为醒目，产品的内容物和价格不变，现在这种包装的SUPERCARD DSone烧录卡已经可在各大电玩店了见到，一般零售价在260元左右，想买的玩家可以留意一下。

广州

文 江西恐龙

广州立冬之后，白天艳阳高照，夜间终于迎来了一丝寒意。与天气截然不同的是，游戏市场火热的势头有增无减。

新版PSP的销量保持着良好势头，目前许多游戏店里新型PSP和旧型PSP的比例都在2比1左右了。甚至不少游戏店干脆停止了旧型PSP的进货，大力推荐新型PSP。

目前新型PSP的黑、白、银售价为1400元整，薰衣草紫和雏菊蓝的新型PSP售价为1420元。旧型PSP的售价在1180～1300元左右。笔者强烈建议各位购买新型PSP，不为别的，就为了新型PSP那手感超好的方向键也是值得的。（经笔者实际测试，新型PSP玩格斗游戏的手感比旧型PSP的要好上不少。）

不少PSP玩家打算出售自己的旧型PSP，然后加钱更换新型PSP。现在旧型PSP的二手卖价大约为700～900元不等。这笔生意的差价估计有500～800元。如果经济能力有限的话，笔者还是建议大家想清楚再做决定。

再来看看NDSL，上一辑笔者曾经报道美版NDSL已经跌到了998元，不过最近已经涨回到1020元了，涨幅不算很多。从目前的销售局势看来NDSL普及千元以下的售价还需一段时间。神游版iDSL售价则为1150元，和美版相差不小。日版NDSL各色价格为1200元。R4烧录卡的价格从260元降到了210元。

北京

文 德科

经过了大约两个月价格的起起伏伏后，很多玩家原以为PSP的价格会在节后趋于平稳，可是进入了十一月以后，PSP-2000型的价格并没有大幅度下降，只是由于记忆棒的价格下滑一些商家才很不情愿地将PSP-2000型的价格象征性地做了微幅的下调来面对竞争激烈的买方市场。

但是在打价格战的同时，一些高仿周边的泛滥使得玩家在选购主机时必须要擦亮双眼才能在价格与品质上取得理想的平衡。首当其冲的仿造品自然就是那块随机附送原装电池，现在市面上有了一种标明"产地：无锡市"的高仿电池由于有着与原电池相同的标识很容易混淆玩家的视线，而且在电池正面的反光度上也与原电别无二致。一个比较有效的识别方法就是原装电池两侧各有四个小黑点一样的铸角，而组电只有两个。其次是贴膜，现在有些商家还在沿用1000型的屏幕贴膜，实事求是地说，市场上百分之九十的贴膜都是仿制品，原装贴膜"静电吸附"的特点本来就不是什么多有技术含量的活计，至于说透光度等噱头还是玩家自己的心理作用罢了。不过从总体来看，考虑到2000型尚处于初级阶段，"翻新机"这个最大的毒瘤尚且没有太多机会发作（现在市场上1000型黑色美版机皆为翻新，请勿购买），现在依然是购买2000型的恰当时机。

红黑色NDSL大面积进入市场，漂亮的外观加上1060左右的价格绝对是玩家不错的选择。

西安

文 西安玩家俱乐部

进入十一月天气渐渐变冷，街上的人们纷纷穿上了厚重的衣服，相对于前段时间电玩市场的火爆景象，现在玩家的热情也开始渐渐冷却。

经过M33小组的不断努力，目前PSP的自制固件已经更新到3.71 M33-3版本，新版本支持的更多的老插件，游戏兼容性也有所加强，使玩家享受到更多的游戏乐趣。再来说说主机销售方面，港版的雏菊蓝、玫瑰粉、薰衣草紫等颜色的主机已空运到货。而PSP-2006型的三种原色主机价格略微下降至1380元的价位，并且玩家们担心的翻新机也尚未见面市，玩家购入时只要检查电池舱盖内的螺丝痕迹便可知道机器是否全新。另外本周国内厂商都趁势推出了许多PSP-2000配件与周边，如电池、贴膜、耳机线控、水晶壳和软布包等，现在新版PSP的基础周边已一应俱全。

面对停产退市的命运，旧版PSP目前市场均价已稳定在1300元左右，各颜色的PSP-1000型货源正在逐渐减少，除了深蓝色的PSP-1000外，其他颜色的主机还有少量存货。还有因为产量的减少，旧版PSP翻新机有抬头的趋势，如真需要购买旧版的主机玩家一定要谨慎小心。

任天堂方面，NDSL各颜色主机货源充足，不过面对价格相对实惠的行货，水货主机显示不出优势。神游铂金色iDSL一上市便受到玩家们的好评，而现在市场上五种颜色的iDSL价格都在1100元左右，加上完善的售后服务，实在找不到摒除的理由。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1420	1300	1150	1020	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1450	1300	1070	1100	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1350	1430	1250	1100	1050	—	550	—
陕西西安	快乐多电玩	1380	1280	1080	—	—	420	630(背光)	480
山西太原	逸豪电玩	1430	1300	1200	1150	—	500	640(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1450	1250	1100	1050	600	400	520(背光)	420
浙江杭州	江城博晶电玩	1450	1350	1050	1050	—	—	650(背光)	—
福建厦门	快乐多电玩	1460	1340	1120	—	—	450	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1450	1250	1150	1100	—	540	620(背光)	—

栏目主持 米格

硬件短消息

新型号PS2竟然现在发售，真是有些搞不懂Sony在想什么，不过同期发布的新版PSP便携包倒是非常吸引玩家的眼球。提起新版PSP周边，最近国内厂商也纷纷开始推出相关产品，色差线、便携包、水晶保护壳……看来新一轮周边大战终于要打响了，虽然稍稍晚了一些（笑）。下面就让我们来看看本辑“硬件短消息”带来的各种新奇周边吧！

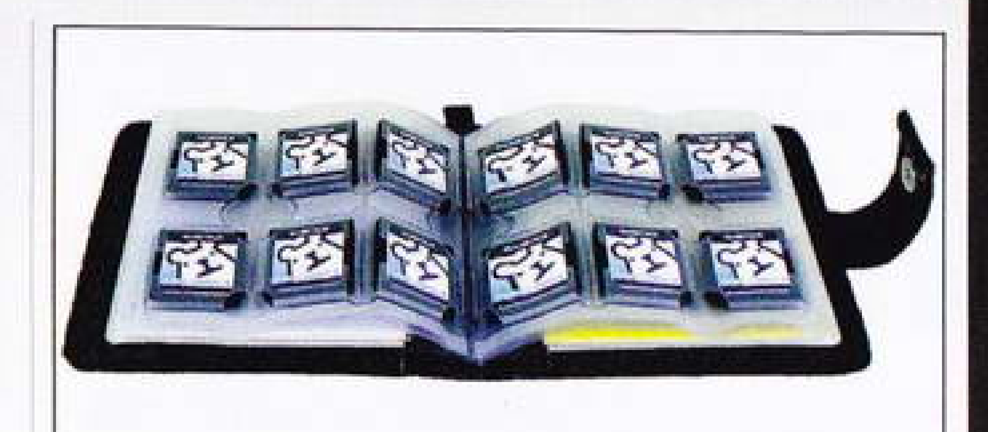
文 Raeca

国外周边

正版爱好者的NDSL卡片收藏包

这款由日本Gametech所推出的卡片包，容量着实让笔者也吓了一跳。一次性能够容纳24枚NDSL游戏卡片的超大装载量，对于游戏卡片收藏家来说，在朋友面前摊开这个小包，将其中密密排列着的24枚正版卡片展现于好友面前，细细道出自己玩每个游戏的经验与评价时的那份自豪感想必是绝无仅有的。当然，如果能够在这个包包里排满24枚各种款式的Slot 1烧录卡，相信也会令好友刮目相看（难道是传说中的烧录卡爱好者？笑）。这款收藏包表面采用防水尼龙材质制

品名：カード＆マニュアルホルダー24
种类：收藏包
出品：Gametech
对应机种：NDSL
官方价格：1，680日元
推荐度：★★★☆☆



作，共有黑色、棕色、米黄色与天蓝色四款颜色可选。除了专门设计有能够放置24枚游戏卡片的位置之外，还准备了四个专门的小袋用于放置游戏说明书，十分贴心。对于有一个书架用于摆放正版收藏的玩家来说，这款收藏包可能略显多余。但对于长期出行或是住宿学校的玩家来说，这款收藏包无疑是一款不可多得的宝贝，所占空间不多便可将游戏一网打尽，旅途往返携带也十分方便。





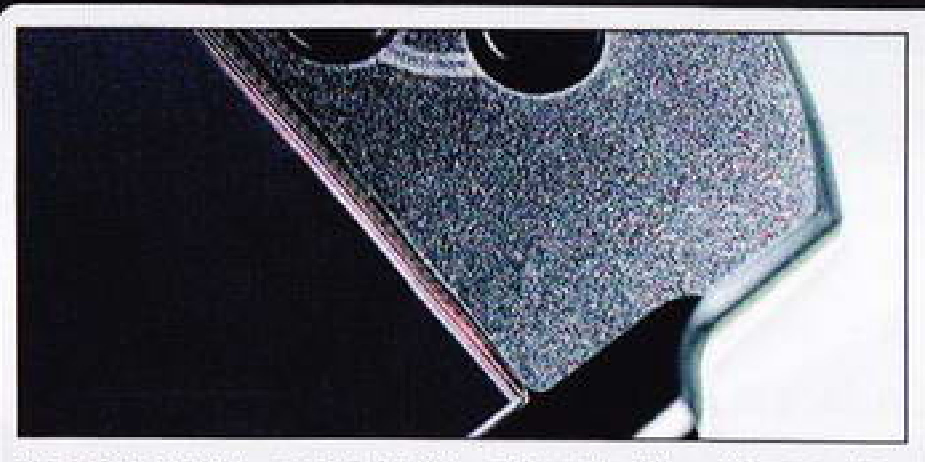




新款机身保护膜消除PSP指纹



尽管PSP-2000的外壳改用了钢琴烤漆材质制作，但其光滑锃亮的表面依旧难逃“指纹收集器”的“美名”。在使用中稍不留神没有做好双手的清洁工作便会在机身表面留下许多难看的指印，手心常常出汗的玩家则更是苦不堪言，不得不随身携带一块软布，不时拿出来清洁一番才能保证PSP时刻光亮如新。这款由Gametech所生产的PSP-2000专用机身保护膜正是为了解决玩家们的困扰而专门设计。保护膜采用表面“梨地”处理，凹凸的表面有效防止了指纹和油污的附着。保护膜分为前后两部分，共计五块，分别贴附在机



身正面左侧、正面右侧、背面左侧、背面右侧以及光驱盖等位置上，将除屏幕以外的机身外露部分全部覆盖（液晶屏部分还必须另外购买专用的液晶保护膜），让指纹无处遁形。然而，这款保护膜在消灭指纹的同时，也使得PSP失去了原有的机身质感，不过有得必有失嘛。

品名：	よごれなシートP2
种类：	保护膜
出品：	Gametech
对应机种：	PSP-2000
官方价格：	500日元
推荐度：	★★★☆☆

支持众多机种的无线网卡

老牌周边厂商的日本Hori所制造的各种周边产品一项以优良的品质而著称，现在Hori终于推出了支持NDS与Wii Wi-Fi无线网络对战的游戏机专用无线网卡。只要使用这张网卡，玩家便可在家中通过无线网络接入任天堂官方所提供的无线对战平台(Nintendo Wi-Fi Connection)，与世界上任何地方的玩家进行联机对战。网卡支持IEEE 802.11g无线网络协议，支持最大54Mbps的速率高速接入网络。除了NDS与Wii之外，这款无线网卡同样支持Xbox360与PS3(40G/60G/80G)接入相应的对战平台联机对战，可以说功能极其强大。但稍显遗憾的是，尽管这张无线网卡也能支持PSP无线上网浏览网页，但却不支持KAI、Xgame等Adhoc联机对战功能（KAI属于非官方对战平台）。



品名：	Hori Wi-Fi USBアダプター
种类：	无线网卡
出品：	Hori
对应机种：	NDS/Wii/X360/PS3/PSP
官方价格：	3,800日元
推荐度：	★★★★☆

闪耀着银色光泽的新色彩保护包

与对应PSP所推出的780日元的彩色保护包一样，这款コンパクトポーチDS Lite则是著名周边厂商Hori专门为NDSL所准备的廉价保护包。此前已经推出有白色、浅蓝色、深蓝色、粉色与黑色五种款式，但这次的银色版与前几种色彩质地完全不同。原先的几款保护包的外层均是采用高强度尼龙材质制作，而这次的银色版本则是专门对应新近上市的金属银与金属玫瑰两款金属色主机而设计的，采用了具有强烈反光特性的人造革为外层材质，在灯光的照耀下显得无比光彩夺目。而保护包的内部则与此前的版本一样，采用柔软的绒布作为内衬，在主机机身的两角采用牛筋进行固定，能有效防止主机在携带过程中在保护包内滑动，以免划伤主机。保护包采用全翻式设计，只需打开保护包而无需取出主机也能正常地进行游戏，十分方便。除此以外，保护包内还留有可供放置两枚游戏卡片的位置以及能放下一块备用电池的配件袋，方便玩家出行时随身携带需要使用到的各式周边配件。无论是购买了新颜色主机的玩家，还是最近正好有购买保护包计划的玩家，这款性价比颇高的保护包绝对是上上之选。



品名：	コンパクトポーチDS Lite
种类：	保护包
出品：	Hori
对应机种：	NDSL
官方价格：	780日元
推荐度：	★★★★☆

SP评测室

样品提供联系方式：mig@ucg.com.cn

国外周边厂商在新版PSP上市前，就已经发布了各种周边产品。而我们国内的硬件厂商则是在最近才开始更新新版PSP的周边产品。最近我们的“SP评测室”也是在第一时间收到了北通新版PSP周边工程样品，下面我们就来看看这些国内周边的质量如何吧。

北通 PSP 红色时尚包

名称：北通布包 225	
编号：BTP-6225	
建议零售价：45 元	

优点：外观时尚，独具特色，便于携带。
缺点：略显单薄，无专门的配件放置位置。


◀耀眼的红色布包。

今天首先要给大家介绍的是一款能在冬日里令人充满活力的PSP保护包，它是北通最近专为PSP所设计的。此前Raeca曾与厂商进行了交流，根据厂商的介绍，这款布包主要走时尚路线而面向女性玩家而设计，所以大胆地采用了耀眼的红色为主色调。但Raeca却认为。在当今这个红色不再作为性别符号的年代里，这款布包同样适合讲究衣着男同胞们使用。殊不知，大红色还广大玩家们尊称为“夏亚红”吗？。而在不久之后的12月，PSP-2000型的最新款式PSP-2000DR深红色（Deep Red）主机也将上市。红色才是冬日里的炙手可热的主色调！

这款布包采用双层布料设计，不仅能有效保护主机，更是具有防潮、透气等特性。在外层，布包使用百折绒作为面料。它拥有如皮毛一般细腻、光滑的触感。如果能有机会亲手抚摸，相信各位玩家就一定会迷上它给手指带来的舒爽感觉。除此之外，百折绒还拥有良好的反光效果以及防尘、防污等优点，作为外层面料，不仅美观而且耐用。布包的内部则采用了颗粒更为细腻的黑色绒布作为内衬，配合中部弹力牛筋捆绑，能有效防止主机在携带过程中松脱，给机身加倍呵护。

布包由于使用了全开放式的拉链锁边设计，能将拉链一拉到底，令PSP的取用十分方便。而布包中部的牛筋除了能在携带过程中防止主机松脱外，还能防止在布包完全打开时脱落，与许多笔记本电脑包设计相似。布包上的可拆卸的登山扣和手绳，能够搭配以不同的服饰及包包一起使用，无论是系于腰间还是挂于背包上，都能轻易实现，外出携带十分方便。

然而时尚简约的外形设计却造成了这款布包功能上的单一。尽管这款布包的容积能够通吃新老PSP，但却没有专门留给配件的位置。不能不说是一种遗憾。但是，对于追求时尚个性的年轻一族来说，谁会在外出时多带上几块电池或是光盘当累赘？

整体而言，这款布包外观时尚，手感优异，配合日常服饰显得十分自然和谐，带在身上感觉像是饰品一般。相信这款布包能在冬日里给玩家带来与众不同的全新感受。


▲全开放式的拉链锁边设计。


▲可拆卸式登山扣。


▲固定主机的弹力牛筋。

全方位的贴身呵护

名称：黑角新版PSP硅胶套装	
编号：BH–PSP02611	
建议零售价：62元	

优点：提供主机以全方位保护，防滑设计十分贴心。

缺点：记忆棒卡槽与UMD舱盖需要卸下硅胶套后才可使用。

肥P变瘦P，身材减了不少。而一夜之间，那些为旧版PSP量身打造的贴身"衣物"却全部都无法发挥其作用了。它们除了厚度上需要进行裁减，更是要适应PSP–2000的机身细节上的变化，例如喇叭被从机身底部移到了机身正面，方向键及△□○×键与屏幕之间的距离增大，耳机与电源接口外形与位置的变化等等。而这款来自黑角的新版PSP硅胶套装便是根据PSP–2000的特点，专门量体裁衣制作的，而且套装内不仅有新版PSP专用硅胶套，还专门附带了新版高透光屏幕保护膜与屏擦手绳。

新版PSP硅胶套

新版硅胶套与原先的老款硅胶套一样，采用柔软耐用的优质硅胶作为材质制作而成，不仅不易吸附油污而且手感优异。硅胶套薄厚适中，厚度约为0.2cm，具有极强的延展性和抗冲击能力，为主机提供全面细心的保护。更具特色的是硅胶套就连方向键及△□○×键上都加以覆盖，完全避免使用中的磨损。而覆盖在按键之上的硅胶层较其他部位的要薄上许多，厚度仅为0.05cm，完全不会影响正常的游戏操作。除此以外，这款硅胶套还特别针对PSP–2000因背部为平面而造成的手感稍逊于老型号的缺点，专门在硅胶套背部两侧增加了颗粒状的防滑突起，令握感更加舒适。但美中不足的是，硅胶套上仅留有USB、电源、耳机等接口，而将UMD舱盖与记忆棒插槽覆盖住了，需要卸下硅胶套才能进行更换，略有不便。


▲大方得体的新版硅胶套。


▲背部的防滑颗粒。


▲按键上还刻有△□○×的图案。

高透光屏幕保护膜

在这款新版PSP硅胶套装中所附带的高透光屏幕保护膜也是针对PSP–2000的屏幕特点修改了尺寸的版本，贴上后不会在屏幕边沿出现难以清除的气泡。由于这款高透光屏幕保护膜是以日本原装进口材料制造，在透光度上有着极其优异的表现，使用后令人难以察觉贴膜的存在。首先它具备防反射特性，独特设计的AR防反射层，可减轻屏幕反光的问题；其次它有硬质保护层，能够有效防止刮伤；最后，它还采用了特殊的矽胶层，具有不留胶痕的静电吸附特性，不易脱落。

手绳

带有黑角LOGO的软胶擦牌是包装中附带手绳的最大特色。其背部的细腻材质，可以在任何时候对屏幕进行清洁，除去屏幕上所沾染的污渍，令PSP屏幕保持干净亮丽。而手绳本身还能够牢牢地固定住主机，避免使用中不慎手滑而导致主机摔落的惨剧发生，令玩家在游戏过程中更加随意、放松。



作为一款入门级保护周边，黑角新版PSP硅胶套套装完全能满足绝大部分玩家购机时的基本需求，贴膜、手绳、硅胶套，一次性购齐，十分的方便。而在现在这个周边市场相对混乱，各类周边品质参差不齐的情况下，黑角的品质还是比较有保障的，避免了新玩家在初次购机时挑选周边时上当受或骗购买劣质周边的情况出现。





首次登陆掌机平台的"《寂静岭》系列"是今年最受关注的PSP作品之一，可能很多玩家对这个系列的第一个感觉就只有恐怖，不错，游戏的确以无尽的黑暗世界与恶心的怪物设计给玩家留下了深刻的印象。不过，相比它的恐怖，游戏更吸引人的还是它那耐人寻味的剧情，从第一作发售以来，这部分都是玩家所关心的重点，不管是没解开的悬念还是为以后作品所埋下的伏笔都让众多恐怖AVG爱好者津津乐道。现在系列的最新作也发售了，最令FANS激动的还是本作完全衔接上初代作品的剧情，重新回到寂静岭这条主线上。好，废话不多说了，接下来就为大家奉上寂静岭探险壮胆攻略。

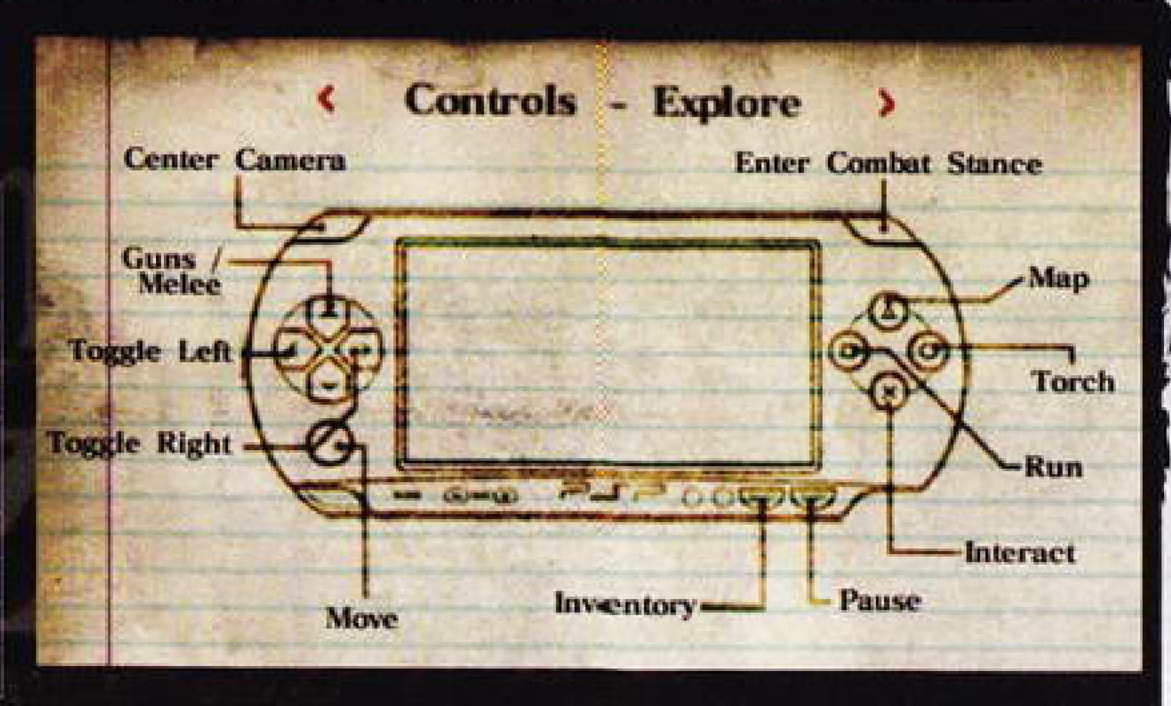
PSP **寂静岭 起源**
Silent Hill: Origins

◆Konami◆AVG◆2007年11月6日◆美版
◆1人◆29.99美元◆无对应周边

文 乌冬 美编 澄香

操作

方向键	切换武器/选择目标(配合R)
滑杆	移动
△	查看地图
○	开启/关闭胸灯
□	配合滑杆是跑步
×	调查/捡起道具/开门/攻击(配合R，可蓄力)
R	攻击状态
L	视角回中
START	暂停
SELECT	游戏菜单



剧情攻略

SILENT HI

寂静岭公路

深夜的公路上一辆大卡车正在疾驶，开车男人叫做特拉维斯，职业是卡车司机，以运输货物谋生，因为工作的原因，经常要连续几天几夜地穿州过省，而今晚也不例外。车现在穿越是一个叫寂静岭的地方，也是这次行程必经之路。孤独的夜晚难免使人多愁善感，再加上连日的暴雨，使人心情更加郁闷，特拉维斯不禁回想起了小时候的一些事情……当意识到应该把注意力集中在驾驶上时，一名身穿白袍的女子突然出现并倒在了车前进方向的路中间，情急之下特拉维斯死死踩下刹车，大卡车因为惯性向前滑行了一段距离才停下。感到不妙的特拉维斯赶紧下车查看，不过奇怪的是刚才的女子倒下的地方不但没人，甚至连一点痕迹都没有，而刚刚倾盆般的大雨似乎也在一瞬间消失了，从地面的干燥程度来看好像从来没有这场雨的样子。

当特拉维斯刚想重新回到车上时，下意识地看了一下车的倒后镜，令他大吃一惊的是一个穿着蓝色衣服的女孩冷不丁地出现在他身后，当他回过头来时，却看不到任何人。对于这种突如其来的诡异现象，特拉维斯慌张地四处张望，才发现这名女孩就站在车前，不过还没等特拉维斯开口女孩却头也不回地跑了。出于好奇的特拉维斯沿路追去，没想到女孩没找着，反而发现了一处起火的房子，房子旁还站着一个奇怪的女人。不过相比这些，从房子的内传出的尖叫声更让特拉维斯在意，他二话不说便冲了进去。尽管屋内火苗四窜，而且还有局部的倒塌，特拉维斯最终还是在一个画有魔法阵模样的地板上发现了已经烧得面目全非的女孩。在把女孩救出来后，自己也因为体力透支晕了过去。

一开始控制主角一直沿着公路走下去，就能触发剧情。在火场内，因为到处都是着火的家具，行动时小心不要碰着了，来到二楼，径直进入楼梯正对着的房间，就能发现女孩，救起她后原路返回，途中会因为地板塌陷直接来到一楼，离开房间后即可找到出口。



医院

醒来时，发现自己身处在一个陌生的地方，空空的街道，被浓雾笼罩的建筑物，这里的环境与其说是寂静，还不如说是死寂，从身旁的街道指示图上了解到自己正处在寂静岭中，虽然不知道自己为什么会突然间到了这里，但特拉维斯第一时间想到的还是昨晚的女孩，担心之余还有些疑惑。在指示图找到小镇惟一的医院位置后，他决定去医院探望一下这名神秘的女孩。

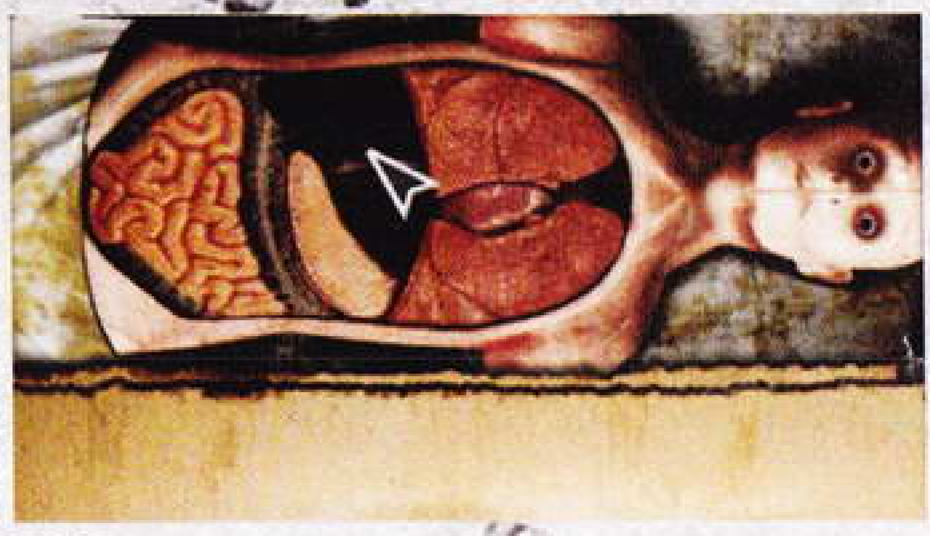
来到医院发现这里依然是空无一人，好不容易在电梯旁找到一位医生，但是询问过后这位名叫考夫曼医生的表示医院从未接收过一位烧伤的患者，接着就独自离开了。不过通过在医院内找到的文件里发现了烧伤的治疗报告，这很有可能就是昨晚的女孩，看来考夫曼医生似乎有所隐瞒。在205室找到了那名蓝衣服



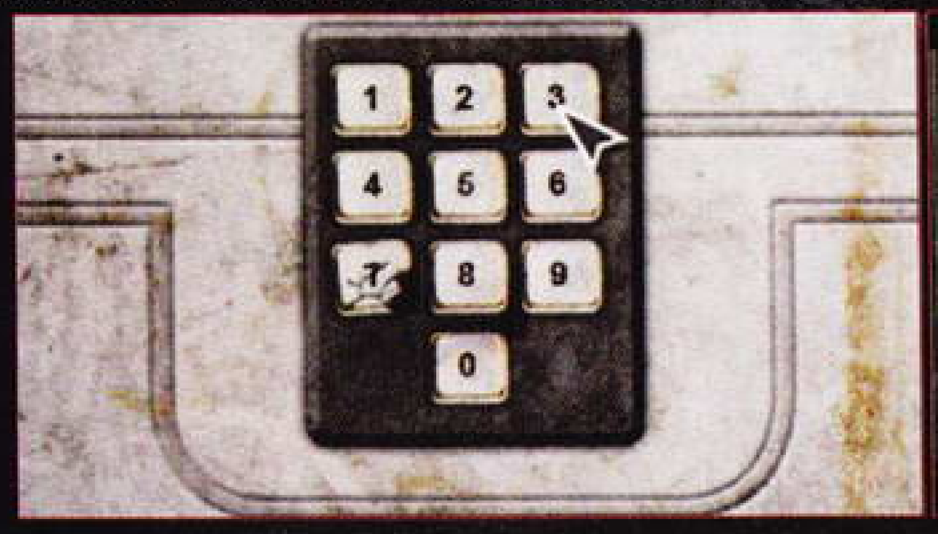
的女孩，特拉维斯相信她和火场里的女孩是同一个人，不过女孩并没有说什么，只是在镜子里并留下了一个血手印。当特拉维斯接触到血手印，视野内的东西都变得模糊，回过神后他发现周围的一切都变了，自己似乎进入了另一个世界，这里到处都是血迹斑斑的墙壁和恶心的怪物。几经周折后再度找到了那个女孩，不过特拉维斯还没来得及问女孩的名字就又一次失去了意识。



一开始可以先在右手边获得地图，沿着走廊一路前进，接着乘坐电梯来到2楼，击倒怪物护士后进入一旁的205室，剧情过后调查镜子进入里世界，可获得塑料肺(Plastic Lungs)。沿路来到202室，获得金蛋(Golden Egg)，通过楼梯回到1楼，用金蛋打开女厕所的门，在马桶处获得塑料肝(Plastic Liver)。回到原来的世界在另一个马桶处得到员工休息室钥匙(Staff lounge Key)和一组提示"Amy，31"，来到员工休息室，可以在这里获得检查室钥匙(Exam room Key)和另一组提示"Lucy，23"，用钥匙进入同层的检查室获得塑料肠(Plastic Intestinal)和塑料胃(Plastic Stomach)，并在X光片在获得最后一组提示"Sarah，19"。再次来到里世界2楼的204室，调查冷藏箱，顺序输入之前获得的数字"312319"，就能获得塑料心脏(Plastic Heart)。回到之前的检查室，调查病床上的人体模型，把获得的塑料器官按照肠、胃、肝、心脏、肺的顺序装入模型里，会获得玻璃眼球(Glass Eyes)。最后回到里世界的一楼用眼球打开通往大堂(Lobby)的门，再经过检查室进入医生办公室(Doctor's Office)。在这里要经历第一个BOSS战，不过说是BOSS，其实和后面的杂兵级怪物没区别，小心它吐出的液体，如果被缠住要注意利用按键提示来挣脱。击倒它后发生剧情。



迷糊中特拉维斯听到有人在喊自己，睁开眼才发现自己已经回到了原来的世界，而身旁的是一位金发护士，互报姓名后特拉维斯从莉莎的口中得知那名被烧伤的女孩叫做艾丽莎，不过遗憾的是在抢救后已经不治。特拉维斯希望从她口中了解更多，不过莉莎以考夫曼医生在疗养院等她为由匆匆离开了，感到事有蹊跷的特拉维斯也打算去疗养院看看。





从地图上可以知道疗养院的位置在小镇的最右端，不过因为很多道路都损坏了的缘故，得绕路过去。这里的街道很宽阔，只要不是被逼进死路，路上的怪物都可以轻松摆脱，还有，稍微搜刮一下能在街上找到不少道具和武器。来到屠宰房(Butcher)会遇见经典怪物屠夫，不过现在它还不会对主角出手，可以放心前进，从屠宰房出来后不远就是疗养院了。



疗养院



刚进入疗养院不久便遇到了在火场旁边看到的那个女人，知道她原来是艾丽莎的母亲后，特拉维斯对她当时抛下了艾丽莎一个人逃生的行为感到愤怒，而她却不以为然，并叫他不要相信莉莎说的话后便走了。

在疗养院里并未获得关于艾丽莎更多的消息，反而从这里的文件里获知了一个叫做海伦的女人和一个哈瑞斯的医生，哈瑞斯的病例报告里还指出海伦患有严重幻想症和精神分裂，经常幻想自己可以在两个世界里穿梭，并且还试图杀掉自己的儿子。没过多久再次在女性隔离区遇到了莉莎，不过这次她的表现很反常，坐在5号隔离病房前的她一直对帮不到某人而自责，在特拉维斯问这个人是不是艾丽莎时，莉莎说了一句"你知道她是谁"后便跑开了。进入莉莎看护的5号隔离病房，这时特拉维斯又回忆起了童年的往事，从记忆知道原来海伦就是自己的妈妈，自从病了被关进这里进行治疗后，特拉维斯就一直没有见过她，以至当时还小的特拉维斯耐不住思念，还偷偷潜入疗养院探望过她……不过残酷的事实摆在了面前，这时的海伦已经变成了一个可怕的怪物，并向着特拉维斯一步步逼近。在打倒自己的妈妈后，特拉维斯获得了一个红色的三角形物体，此时艾丽莎再度出现，和上次一样，艾丽莎还是一句话都没说特拉维斯便晕了过去。

和医院相比，疗养院内部房间较多而且到处都漆黑一片，所以为了避免遗漏重要道具应搜遍每个角落和试着打开每一扇门。先来到西侧阳台(West Solarium)，这里可以获得重要的武器——手枪，再来到东侧阳台(East Solarium)，拿到地图后从另一侧的门出去会发生剧情。之后从楼梯直接上二楼，在这里会首次遇到隐形的敌人，在灯光下能看到它的影子，不过它行动很慢，不想打的话绕过即可。来到该层的结核病病房(TB Ward)，调查这里的呼吸器把左、中、右三个按钮各按下两次可获得地下室钥匙(Basement Key)。靠这把钥匙打开地下室原本锁着的门，从地图右上方的楼梯来到来到二楼的右翼，发现女水疗室(Female Hydrotherapy)的浴缸里有一把钥匙，但装满了热水根本够不着，先按下浴缸一旁的绿色按钮让水和钥匙一起流走，这样就可以到里世界地下室东侧的管道间(East pipe Room)拾取了。不过由于在里世界刚刚过来的路已被封锁，所以得绕一段路才能到达。先利用隔壁女治疗室(Female Treat)的镜子来到里世界，再下二楼到女厕所回到表世界，在女子宿舍(Female Dorm 5)拾到病人财物室钥匙(Belongings Key)。病人财物室在疗养院1楼大堂的上方，这间房里有不少好东西，包括切换回里世界得到的散弹枪。经过地图右侧的楼梯





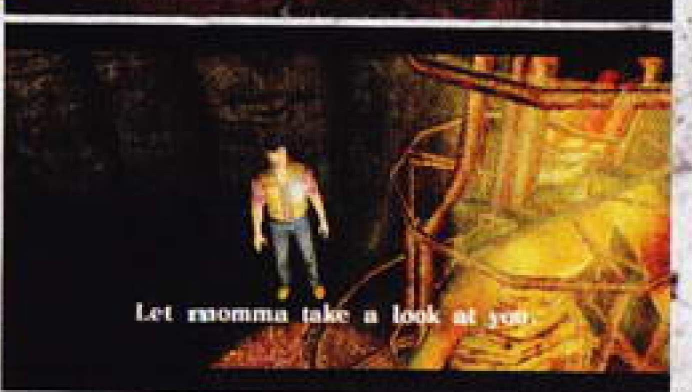


来到里世界的管道间，在排水口那里获得接见档案室钥匙(Interview archives Key)，不过在里世界通往那里的路都是堵着的，所以得从表世界过去，接见档案室钥匙在之前去过的结核病病房的右边。









在档案室换回里世界后出来，发现只有左边的门可以打开，顺着路一直来到储藏室，这里有一面镜子，不过不用着急，先继续前进来到1楼的男性隔离区病房(Male Seclusion)。这里的5个病房和后面的谜题有密切关系，在1号病房里可以发现很多刀片和绷带；2号病房不能进入，但从门的烧毁程度来看这里发生过严重的火灾；3号病房里可以发现许多女性衣物；4号病房进不去；5号病房里有许多未吃的食物。最后在椅子上发现药单知道每个房间患者对应的药物。来到诊疗室(Infirmary)，调查桌子上的玩偶进入谜题，这里的玩偶代表前面隔离区5个病房里的患者，玩家要把对应的药片放入它们口中，不过这里的顺序和药单上的有点不同。根据病症可以判断出拿着刀片的是1号病房的患者；拿着火把和全身呈红色的是2号病房的患者；穿着女装的是3号病房的患者；很瘦的是5号病房的患者；那剩下一个拿着刀的就是4号病房的患者，所以这里正确的顺序应该是绿、蓝、蓝、红、黄。解开后可获得哈瑞斯办公室钥匙(Dr.Harris office's Key)的钥匙。来到之前的储藏室用镜子回到表世界，利用刚才的钥匙进入办公室，桌子上有个形状怪异的道具。来到里世界一楼的右翼在原来有着奇怪标志的门前使用刚才在医生办公室得到的道具，就可进入女性隔离区病房(Female Seclusion)。接着剧情过后就会迎来BOSS战，BOSS只有两种攻击方式而且行动很慢，出招前都有很大的先兆，只要利用这里极宽的空间和BOSS保持一定距离，再用大件物品的蓄力投掷或枪械就可轻松解决。

醒来后特拉维斯发现自己身处疗养院的大厅，现在疗养院各处的门都已经被封闭，搜寻之下在茶几处获得一张戏剧院的门票，无处可去的他只好向着戏剧院出发。

出了疗养院后，先在一旁发动着的汽车后尾箱获得椎木场的钥匙。不过从地图上看来，直接到戏剧院的路已经被毁，只好绕行。穿过屠宰房来到椎木场后，跟着地面血迹来到绿地公寓(Greenfield Apartments)，这里可以获得许多道具，从房内的洞跳下去可来到一层，注意这里的信箱密码后面需要用到，最好记下。接着出门后就是戏剧院了，在检票处使用之前获得的门票旁边的门就会解锁。





戏剧院

在戏剧院的礼堂内又见到了莉莎，莉莎说自己的梦想其实是做演员，但是因为母亲的意愿，所以当了护士，说完这番话后，莉莎还特地在特拉维斯面前秀了一次自己的演技便离开了。在舞台的深处获得红色三角物体后，艾丽莎出现使特拉维斯又一次不省人事。

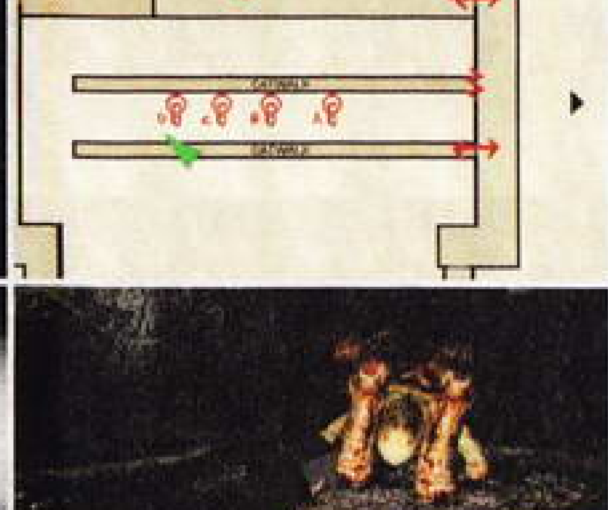




在门口附近的椅子上有地图。剧情过后先穿过左边的储藏室，来到右侧的幕布控制室(Curtain Control)，这里有一个控制幕布的开关，不过因为幕布用的电线回路是和舞台灯连在一起的，因为舞台灯坏了，导致幕布也不能正常使用。从另一侧的门出去，这里会遇见新的敌人——木偶，注意它在地上的威胁比倒吊在天花板时更大，见它掉下来要及时给予其致命一击。男更衣室(Mens Dressing Room)里有镜子，不过隔壁走廊里面的导演办公室(Directors Office)有制式手枪和重要道具太阳图腾(Sun Totem)，最好先取得了再转换。来到里世界同样先去导演办公室，可获得包厢走廊的钥匙(Balcony Key)，切换回表世界来到二楼进入灯光控制室(Lighting Box)可以获得750瓦、500瓦、250瓦和125瓦的灯泡各一个。继续前进在1楼楼梯间的中央取得月亮图腾(Moon Totem)。

接着回到男更衣室切换里世界，原路返回地图里2楼有三个方块标记的地方，根据门上的提示分别把太阳图腾分和月亮图腾放入门右边和左边的缺口。进门后沿着走廊一直走到尽头可以获得猎枪。接着从刚刚经过的服装间(Costume Storage)回到表世界。进入靠近楼梯的工作道(Catwalk)，这里的谜题为把早前获得的4个灯泡放进对应的灯罩内，从同样是在灯光控制室获得的提示文件上可以知道：B的瓦数为D的一半，而A和B的瓦数相加不大于C，D的瓦数小于A。由此可推出A是500瓦、B是125瓦、C是750瓦、D是250瓦，装好后再到过道尽头的开关把灯打开。这样一来就可以回到幕布控制室开启幕布了。舞台的后台有一面巨大的镜子，这里可以通过控制台切换不同的背景和装饰进入不同的里世界。拨动左1和右2控制杆可以来到树林，进入镜子后在左边单独的一棵树上可获得舞台办公室钥匙(Stage Office Key)。左3和右1为图书馆进入镜子，可获得一些文件和子弹。用刚才得到的钥匙进入地图上方的舞台办公室，可获得控制台缺少的那个控制杆。回到控制台，拨动控制杆并通过左2和右3的组合进入洞穴后，迎来BOSS战。BOSS战的体形很大，不过行动比预想中的快，而且攻击判定也不小，近战会玩家会很吃亏，最好的方法还是用刚才获得的猎枪在远距离射击，两或三枪换一个位置，BOSS基本伤不到主角。









醒来后自己已经在戏剧院的大堂，在身旁的怪物尸体身上找到了一把湖畔旅馆的钥匙，从片段的记忆中自己似乎到过那里，特拉维斯希望能在那里找到更多的线索。

从前面怪物的尸体处可获得旅馆钥匙(Motel Key)，从地图上知道旅馆在小镇的左下角，出门后可以先去不远的公共档案馆(Public Records Office)，这里有不少弹药。沿着Koontz街一直走到尽头，进入安妮的书店(Andy's Books)，在这可以获得冲锋枪(PS：模特的样子就是主角穿某件隐藏服装的样子)，收银机输入之前在公寓信箱获得的密码"213"可得到书店钥匙，之后用钥匙打开另一侧的门出去。来到商店(General Store)前的路又断开了，只好再次进店里绕过。街道的巷子里都有不少道具和弹药，能为接下来的BOSS战打好物资基础，还是多逛一逛好。





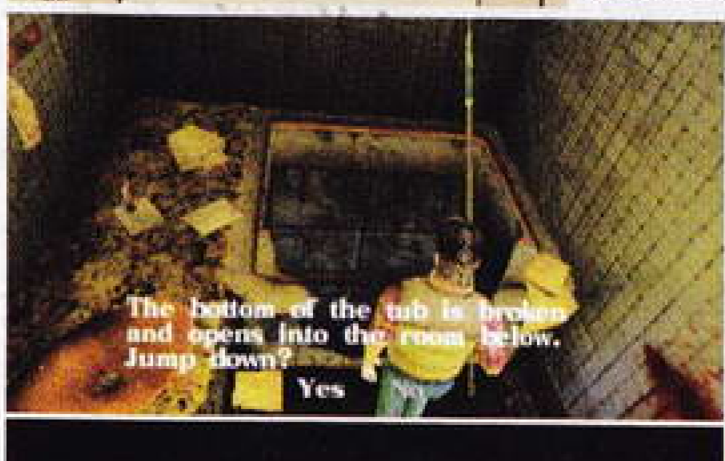
湖畔旅馆

刚进入湖畔宾馆特拉维斯就记起了自己曾和父亲理查在这里住过，从接待处的登记表上了解到当时他们住的房间是500号，不过当他来到门口时发现大门已经被警察封锁，这里到底发生过什么……在旅馆的一间房，特拉维斯又遇到了莉莎，不过这次她的身旁还有考夫曼，从现场的情况来看她们俩人的关系似乎并不简单。此时考夫曼告诫特拉维斯不要多管闲事，并劝他赶快离开寂静岭，看来将要有什么大事要发生了。





先在一旁获得地图，柜台里面有306房的钥匙和一个台历，不过台历现在还不知道其作用。从另一侧出来，除了几间房内有弹药，其余的都不能进入(顺带一提，302房曾是二代主角和他妻子所住过的房间，不过现在只有一床的鞋子，不知道暗示着什么)。经过楼梯来到旅馆的东南部分，下楼进入306房，用镜子切换到里世界。里世界的湖畔旅馆更像一个巨大的监狱，一路来到503切换回表世界，进入维修间(Maintenance Room)，然后到进入一旁的维修过道(Maintenance)，透过偷窥孔看500房，可以在月历上获得“12号”这个信息，尽头的桌子上有管理人办公室钥匙(Office Key)。穿过管理人办公室钥匙，来到旅馆的北区，从108房可获得左轮，威力巨大，不过子弹很少，还是到紧急关头才用吧。来到厨房(Kitchen)遇见屠夫，这次可真要和它面对面了。屠夫的攻击范围很大，安全起见还是用枪吧，再利用厨房中间的桌子作为掩体，很快就能解决。如果想节省子弹，近身战也是可以的，趁成功QTE后的空隙砍，然后再远离，反复几次也花不了很多时间，注意被抓住后也是有风险的，两次按键不成功主角的小命可就没了。



从餐厅(Diner)出来后在游戏室(Game Room)的游戏机处得到一硬币，台球杆都可以拿走。回到洗衣间(Laundro Mat)把硬币投入洗衣机，按照在烫衣板上获得的使用说明书，再结合之前获得的Janitor's note，依次将洗衣机的旋钮转到Low Spin、60 Wash、Drain和Pre-Rinse开启。洗衣完毕后可获得Cleopatra Key，原路返回来到2楼南侧的Cleopatra房，从浴室的洞跳到玫瑰套房(Rose Suite)会发生剧情。从屋内的镜子切换进里世界，这时可以拿水池中央的心形首饰盒(Jeweled Heart)了。之后再到餐厅里获得装饰剑(Ornamental Dagger)，插入2楼Nero房门的缺口，从屋内的洞跳下，来到国王套房(King Suite)，穿过维修间从503房切换回表世界，再回到维修间用工具将心形首饰盒弄坏，就能得到结婚戒指(Wedding Ring)。打开菜单调查戒指可得到“6月”这个信息。还记得接待处的台历吗？现在要做的就是将之前得到日期输入进去。不过除了日子和月份，关键是还差一个年份，其实年份的提示就刻在主角由始至终带着的硬币上，调查后得到“61年”，所以台历上正确的日期是06/12/1961，台历打开后将戒指放入里面，身后的钥匙架会多出一把500房的钥匙。再次来到503房切换到里世界，进入500号房就会遇见BOSS，战斗胜利后得到最后一个三角，这一节结束。







经过重重的深入，特拉维斯终于记起了这段尘封的记忆：海伦在疗养院的病情不但没有好转，反而越来越严重，最终死在了疗养院，理查在妻子死后感到痛苦不已，终日意志消沉，在饱受思念的折磨下，由此产生了一个可以和妻子重聚想法，而理查口中所说的那个方法就是和妻子一样一起到那个世界去，经过了思想斗争后他把年幼的特拉维斯留在游戏室，自己一个人回到了500房并上吊自杀，这对当时已经丧失母亲的特拉维斯来说又是一个沉痛的打击。而在现在的500房，特拉维斯与父亲再次相遇，不过这时的理查和海伦一样已经变成了恶心的怪物。在遭受了一个接一个的打击之后，特拉维斯终于忍不住了，他向为他带来这些痛苦回忆的艾丽莎大声斥责，不过换来代价仍旧是倒下。





仪式

醒来后发现自己已经在另一处地方了，不过从装修格调上这里似曾相识，特拉维斯在隔壁的病床上发现了被烧焦而且不完整的皮肤组织和血迹，一个念头从他脑袋里闪过，难道自己费尽心思寻找的艾丽莎就被他们藏在这？在不远处的地上出现了一个红色棱形的物体，当特拉维斯将之前的4个红三角放进去拼成了完整的大三角形后，随之奇怪的事情发生了，大三角的每个部件都在飞速地转动，并且伴随着强烈的闪光使他睁不开眼睛。当他回过神来时，艾丽莎出现在他面前，不过和之前几个飘渺的艾丽莎相比，这个艾丽莎给人的感觉更完全而且更有实感。她一句话不说就从直接从关着的门穿了出去，特拉维斯想跟上去，但是出门的时候她已经不见了。

从楼梯上来后发现这里原来是医院，来到出口，第二次遇到了艾丽莎的母亲，她说特拉维斯破坏了封印，现在艾丽莎已经“自由”了，不过仪式即将要开始，什么东西都不能改变它了。说完这些后她还指了指特拉维斯的后面，顺着所指的方向望去，特拉维斯看见漂浮在空中的艾丽莎，而且她正开始把周围的一切都变成里世界样子……



醒来后不久就要进行拼三角谜题，棱形每个面的图案是它相邻三角拿一个面的图案组合起来的形状，具体可参考下图。剧情过后从楼梯到达医院1楼，从医院出去会发生剧情。CG过后要走很长一段路，先往前走一点获得地图，路上有不少高级形态怪物，已经临近尾声了，不能躲就杀吧。来到地图指示的地方，先穿过房间那条很长的洞，这里有最后一个存盘点，之后再往前走不久就会迎来最终BOSS战了。最终BOSS有三招，近距离是爪击，远距离则是直线火焰和高空落炎，直线火焰很好躲，看准它用的时候跑开就行了，落炎的话和可以看准落点躲避，不过数量有点密集，躲不过的话就用回复道具顶着上，最终BOSS的血量很多，用最强武器招呼它吧。





THE END



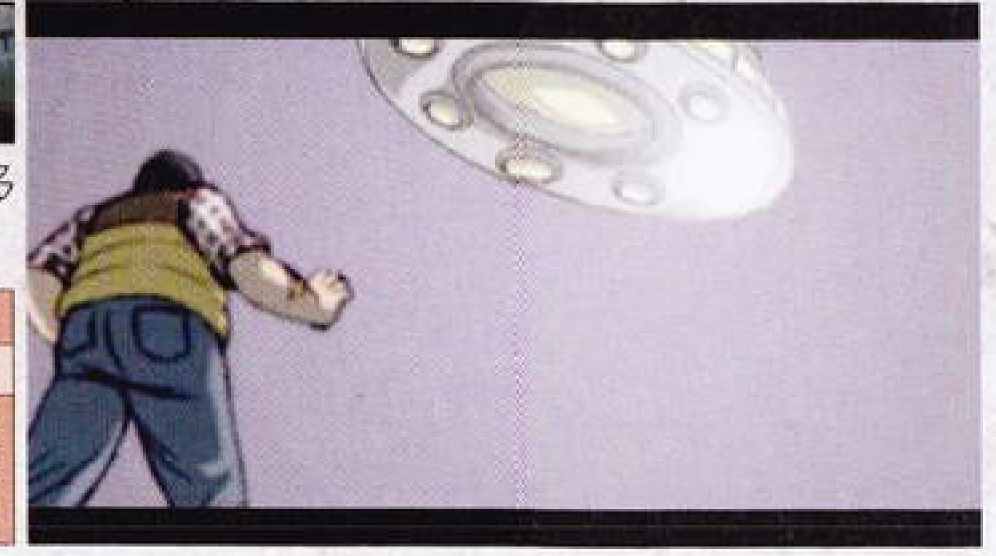
终于赶上了仪式，一群祭司模样的人物围在艾丽莎旁边，特拉维斯刚想靠近，却不料被考夫曼的陷阱给弄晕了。在另一个世界里，特拉维斯遇到了一个前所未见的怪物，它压倒性的力量使人颤抖。用尽全力将怪物击倒后，三角再次有了反应，特拉维斯拿出三角，三角分离成5个部分将怪物以能量的形式封印了起来，并同时把特拉维斯带回了表世界。当考夫曼看到三角出现时表现得很惊慌，而有些祭司见势不对都慌忙逃离，此时三角将刚才的那股能量注入到了躺在仪式台上的艾丽莎体内，一阵强烈的闪光过后一个婴儿诞生在了艾丽莎身上……

镜头一转，特拉维斯已经走在离开寂静岭的路上，平静地向着自己的卡车走去，看来一切都已结束，他回到车上并将里程表重新归零，这意味着他将开始一个新的旅程。将车钥匙插入那一刻，特拉维斯望了望倒后镜中的抱着婴儿的艾丽莎，像说再见般地向远处驶去。



SILENT HILL Ending

和以往的作品一样，本作也为玩家准备了多个结局，当然，还有经典的UFO结局。



Good Ending	第一次游戏通关就能达成
Bad Ending	二周目杀200个敌人以上
UFO Ending	二周目后，医院对面的楼梯可以进入，上去后可获得502房钥匙，剧情发展到湖畔旅馆时，直接来到502房可达成UFO结局

流程完成后，系统会给出游戏时间、杀敌数和一些玩家相关资料的数据统计，并在游戏二周目的Options选项中追加以下内容。

Extra Options

这一项可以使用一些游戏中原来不能更改的默认设定。

Walk/Run	交换走和跑的操作
Extra Blood	加大打斗时的出血量
Noise Filter	噪点的开启和关闭
Bloody Footprint	血脚印的开启和关闭
Torch Projection	选择灯光图案



Accolades

SILENT HILL

这一项是玩家在游戏二周目后获得特殊服装和道具所需要达成的条件一览，服装和特殊道具可以在菜单中更换。

称号
Savior
获得条件
游戏通关一次
配套服装
Lonely Moon Leather
配套奖励
Lonely Moon Gauntlets



称号
Brawler
获得条件
使用拳头杀敌率达到50%以上
配套服装
Wrestling Suit
配套奖励
无



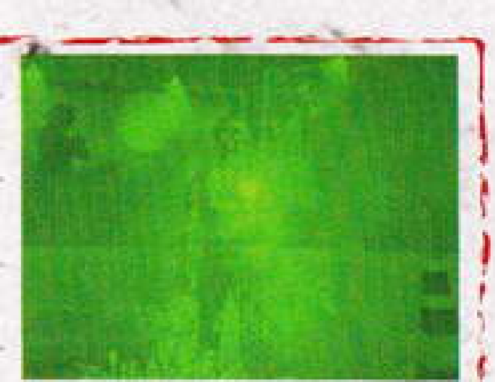
称号
Butcher
获得条件
达成Bad
配套服装
Ending Bloody Clothes
配套奖励
Great Cleaver



称号
Ambassador
获得条件
完成UFO结局
配套服装
Starman-Style Space Outfit
配套奖励
Tesla Rifle



称号
Stalker
获得条件
使用胸灯时间不超过3小时
配套服装
Black Ops Outfit
配套奖励
Night Vision Goggles



称号
Collector
获得条件
获取道具超过300件
配套服装
Collector Outfit
配套奖励
无



称号
Sprinter
获得条件
2小时内完成游戏
配套服装
Training Clothes
配套奖励
跑步不会累



称号
Sharpshooter
获得条件
使用枪械杀敌率达到75%以上
配套服装
Survivalist Clothes
配套奖励
无



称号
Weaponsmith
获得条件
使用近身武器杀敌率达到75%以上
配套服装
Streetfighter Clothes
配套奖励
无



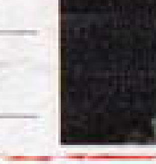
称号
Cartographer
获得条件
查看地图次数少于25次
配套服装
Cartographer Clothes
配套奖励
无



称号
Explorer
获得条件
步走距离超过22.5公里
配套服装
Explorer Clothes
配套奖励
无



称号
Daredevil
获得条件
不存档打穿游戏
配套服装
Dog Suit
配套奖励
无



称号
Fireman
获得条件
在大火中80秒内救出艾丽莎
配套服装
Fireman
配套奖励
Uniform Fire Axe



称号
Codebreaker
获得条件
二周目以后在任何时候输入上、上、下、下、左、右、左、右、×、O会听到音效
配套服装
Vincent
配套奖励
无



游戏万花筒





日本文化代表评选 宫崎骏排名第二



在日本的文化界人士中，谁在世界范围内拥有最高的知名度呢？在11月3日的日本文化日上，oricon日本公信榜在网络上进行了一次问卷调查。一共有两千名调查对象，请他们自由地答出自己认为最能代表日本的文化名人。这些人有男有女，将包含几乎所有年龄层的答案收集起来，得票首位的为活跃在从表演到电影导演等领域的北野武，而第二位则是动漫界无人不知、无人不晓的动画大师宫崎骏了。

之所以选宫崎骏来代表日本的第二位文化人，理由是他的动画作品在世界上都通行，而且是日本动画电影的先驱者。他为数众多的动画电影作品在世界上都引起了相当大的反响。和第一名的北野武一样，被世界其它国家所认可，并让世人认识到日本的文化，是他获此殊荣的最重要原因。宫崎骏每推出一部作品都会受到热烈的关注，基本就是票房的保证。不提以前的经典作品《天空之城》、《龙猫》、《千与千寻》等，就说即将上映的《悬崖上的金鱼姬》，从它的策划阶段就已经开始吸引了新闻媒体的视线，包括它的音乐、制作班底都已经有了详细的介绍，就等它明年上映时一睹为快了。

有趣的是，根据调查中的性别分别来看，宫崎骏在女性调查表中排第二，在男性调查中却是排第八位，第六位的黑泽明，则是男性心目中的第二位人选，女性调查表中则将他排到了第七位。果然男女爱好不同啊……









宅们，来考试吧！

考试，据说是跟围城差不多的东西。于是高三学生最怕高考，日语系学生最怕考能力测试，至于我认识的那些喜欢日本语能力测试的，反倒多数是动漫游戏爱好者。这种直接发自内心爱好，跟功利仕途不沾边的的确不容易让人滋生厌烦心理，这不，日本今年的“综合动画文化知识检定考试”又开始了。

该考试由日本动画协会以及动画相关的各个公司主办，面对的人群非常宽松，不论孩子还是老者都可报名参加，旨在扩大动画的FANS基础，并为日本将来的动画产业育成更多人才。

考试分为1～5五个等级，其中1级为最高级别，3～5级是初试级别。考生第一次可报考3～5其中的任意一级，但只有3级合格以后才能报考2级，而2级合格后才能报考1级——怎么觉得比日本语能力测试还严格？别急，这还只是笔试部分。如果考生不乐意，还可以使用手机参加“移动级”考试，完全免费，当然公信程度自然不如笔试了，因为即使是小学生也能轻松回答。

考试内容的大头是动画的历史和名作，比较高级别的测试里还会附带上业界知识的考察，我们先来看看如下几道例题吧。

例题1：猫型机器人“小叮当”的耳朵是怎么没有的？（移动级）

A.在未来时被机器老鼠咬掉了　B.提供给了小叮铃

C.放在了四次元口袋中　D.因为妨碍装备竹蜻蜓而拿掉了

例题2：这是一道标准的关于日本电视动画的问题。关于角色的语音和动画，能正确说明的是以下哪项？（5级）

A.让漫画家给剧本配音，然后动画制作方配合该剧本作画

B.先由动画制作方做好动画，然后让声优根据画面配音

C.先让声优录音，然后配合录音画画。

D.让电脑自动生成语音和动画。

例题3：关于对《铁人28号》的以下解说中，正确的是哪一项？（4级）

A.横山光辉于月刊志《少年》连载，同期还有手冢治虫的《铁壁阿童木》和桑田次郎的《Eight Man》。

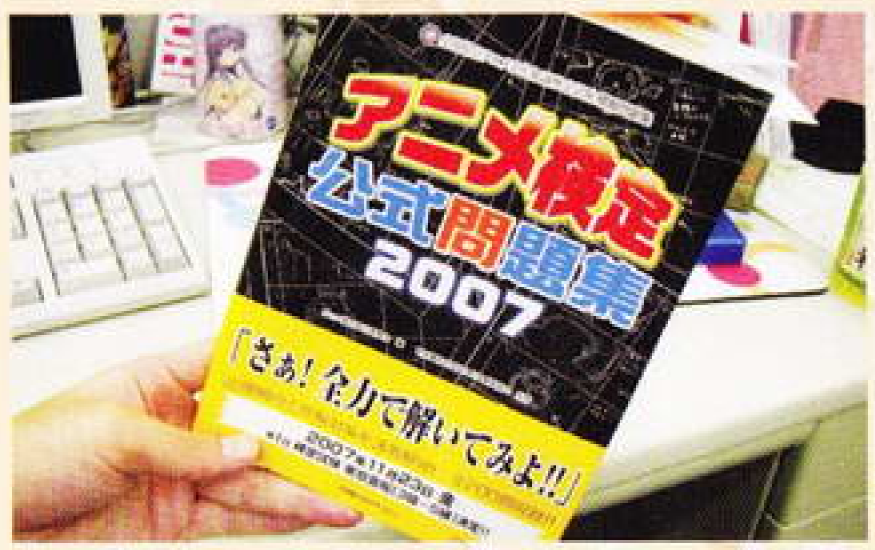
B.和《少年Sunday》上名作《青之6号》的作者小泽悟合作，并拍成特摄片。

C.由《铁球人 地球静止之日》的金川泰宏监督，2004年被第三次制作成TV动画。

D.2008年预定公开动画电影《铁人28号 白昼的残月》。

如何？以上三道题你都知道正确答案吗？虽然难度级别不高，但也不是那么好回答的哦。（标准答案：A、B、A）

此外，动画协会的委员长还说：“如果有人能在1级考试里取得了满分，那我个人会对其抱有极大兴趣。”足见难度。另外，该协会目前还在考虑是否开设面向日本国外的英语版考卷，如果能够成功开设，那中文版也应该不会遥远了……吧？



▲标准教材。



▲考试事项发表会现场。



▲三名动画爱好者分别在现场挑战了移动级～3级中各个级别的一道题目，其中喜欢《圣斗士星矢》的音乐家获得了满分评价。



▲证书。



这年头，创意最值钱







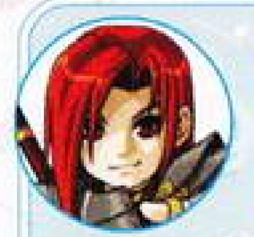
在国外某网站闲逛时猛然间看到一个售价8.5美金（约60多元人民币）的水壶。乍一看，这款水壶和平时几块钱一个的运动水壶没什么两样，但其实它的侧面是凹进去的，并且配有一根橡皮筋，可以捆住手机、PDA，当然还有掌机之类的东西。虽然是毫无科技含量的东西，但人家居然还申请了专利，并将价格抬高了数十倍，这年头，真是创意最值钱啊。



下面介绍另一个同样价格恐怖的东西，不过这个小东西的技术含量就相对高一点点了。这个看起来四不像的小盒子不是什么MP3播放器，而是一个钥匙圈。和普通钥匙圈不同的是它不用通过铁环将钥匙圈起来，而是利用一个弹簧卡口将钥匙卡住。平时钥匙都是藏在盒子内的，只要一按下弹簧按钮钥匙就会自动弹出半截，方便开门。有了它，即使把钥匙和手机、掌机放在同一个口袋里也不用怕被划伤屏幕了。不过相比起实用性，它酷酷的外观貌似有更大的吸引力吧。

我们要介绍的第三样东西是一个打火机，对有烟瘾的人来说，这只Kool无焰打火机应该是爱不释手的东西了吧。Zippo的外观只是一个摆设，其实它既不用油也不烧气，而是利用电将火机中央的金属块加热到足够燃烧烟纸的程度，和点烟器的原理有些类似。其实最绝的是，它同样还是一个1G的U盘，不得不佩服一下厂家，难道它们就不怕火机一过热，将U盘里的资料给损坏了么？虽然是个好东西，但基于《掌机王SP》一贯立场，宇轩在这里还是劝告各位读者特别是小读者不要抽烟，抽烟的害处有……（呃，好吧，我承认我是反面教材。）





高难度ACT迎来20岁生日 Capcom即将召开“洛克人”纪念会展

今年12月17日是“《洛克人》系列”诞生20周年的纪念日，Capcom为迎接它的到来于11月18日在东京·池袋サンシャインシティ召开一场“洛克人20周年纪念活动”。

《洛克人》系列自1987年登陆FC以来，在以小学生为中心的人群中拥有极高的人气。到目前为止，已经派生出《洛克人X》、《洛克人ZX》等七个不同的系列，它们各自采用的剧本设定和游戏系统都有所不同。

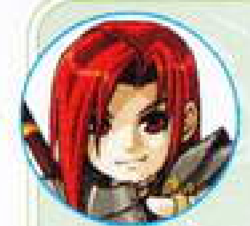
本次纪念活动准备有多个项目，包括回顾系列历史的“洛克人纪念馆”、与历代洛克人一起拍摄照片的“纪念留影角”等等，Capcom也会根据玩家的到场顺序送出一定量的洛克人钥匙链作为特别礼物。除开这些别开生面的会展活动，玩家还可以在这里试玩到即将在NDS平台上登陆的系列新作《流星洛克人2》。



▲初代洛克人插图



▲洛克人20周年纪念插画，在这张全家福里你认识多少位角色呢？



《火焰之纹章》官方知识测验 系列粉丝赶快前来接招

近日，任天堂在《火焰之纹章》的官方网站上开展了一项小测试，主要是考察玩家对该系列的熟悉程度。这里一共给出了3级、2级、1级和MASTER级四个难度不同的问卷，其中3级难度最低，MASTER级难度最高，各等级均为20题，每题5分，满分为100。

ＦＥに関する知識をさまざまな角度から試していただく
FIRE EMBLEM 検定 へようこそ。

3級　まずは、初心者にも優しい「3級」の試験問題で腕試し。　▶ 挑戦する

2級　「封印の剣」以降を題材にした試験問題で腕試し。　▶ 挑戦する

1級　シリーズ全体を題材にした試験問題で腕試し。　▶ 挑戦する

マスター級　超難題！これが解ければFEマスター。　▶ 挑戦する

身为系列FANS的羽纹自然也参与了一把，其中前三个等级的问题确实没什么难度，只要接触过之前的各部作品，那么取得高分甚至是满分并不是件特别困难的事情。不过最后MASTER级的问题却人本大跌眼镜，诸如“XX寺院的所有宝箱里没有下述道具的哪一个？”、“下列魔物组合里移动力相同的是那一组？”甚至是直接让玩家写出某角色战死时所说的台词等令人瞠目结舌的问题，反正羽纹看完一遍题目基本已经处于石化状态，不知道《FE》爱好者内有没有将这些问题全部答对的呢？

末了，给出测试的具体地址http://www.nintendo.co.jp/fe/kentei/index.html，有兴趣的玩家可以去看一下，官方将于12月份公布上述所有问题的答案。

栏目主持 琉璃

游戏美图秀

宇轩：2007年的萌战虽然已经结束，不过结果却出乎人意料呢。

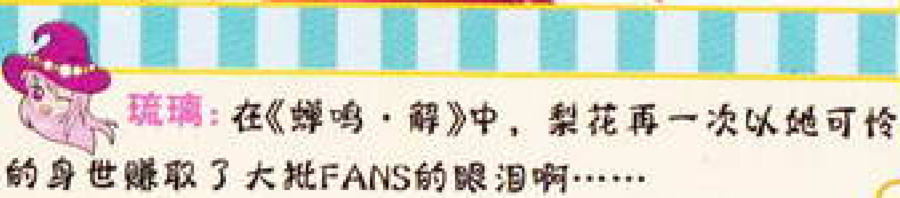
琉璃：确实，进入四强的角色都是萝莉，看来御姐们的地位正在一步一步被动摇。

宇轩：不过像泉此方和三千院这样的宅女都能一路过关斩将，难道是引起了OTAKU们心中的共鸣吗？

琉璃：不过，还是让咪趴大人以22票的微弱优势取得了最后的胜利，看来《蝉鸣》这样的阴暗作品更受欢迎啊。







琉璃：在《蝉鸣·解》中，梨花再一次以她可怜的身世赚取了大批FANS的眼泪啊……

宇轩：梨花和沙都子的姐妹情也是让不少宅人YY的好题材，嘻嘻。







琉璃：发现今年萌战取得较好成绩的几位萝莉都有强大而且优秀的后援团呢。

宇轩：嗯。不过，看来看去还是此方和梨花的后援团最为强大，三千院大小姐的就显得有些单薄呢。













宇轩：这张是最终决战时，同人画家为梨花和三千院绘制的应援图。相加之下，果然咪趴大人要比腰缠万贯的宅女可爱呢。

琉璃：所以你是那22票中的一人吧……





10月新番鉴定（一）

文 mio

偶像剧高达，革新 or 崩坏
——《机动战士高达00》

西历 2307 年，人类在化石燃料枯竭后，开发了截然不同的新型能源。三台巨大的轨道升降机以及伴随它们的大规模的太阳光发电系统。拥有三台轨道升降机的三个超大国群分别是，以美利坚合众国为中心的“Union”；以俄罗斯、印度等国为中心的“人类革新联盟”；以欧洲为中心的“AEU”。这些国家群为了自己的威信和繁荣，持续着逐渐扩大的“zero-sum game”。在这无法结束战争的世界，出现了拥有 Mobile Suit“GUNDAM”的“天人”组织，打着“使用武力根绝战争”的旗号，开始了对所有战争行为的武力介入。

不单是 10 月新番，也可算是年度巨制的《高达00》，和所有大片一样是话题婆子。所有关于大片的评论基本上都是公说公有理，婆说婆有理，何况是“《高达》系列”这种国民级动画。UC 派和偶像党的口水战还没得停，估计很快seed团和00帮又有得骂。本作的机体设定不在评价范围内，“驼背”高达骂的捧的都有，只是还没到《TURN A》中胡子高达的全民声讨地步。导演水岛精二是《高达》监督史上的新面孔，加上其音响监督之前关于“这是部拥有相当多女性FANS的作品，所以也吸取了很多女性朋友的建议”的劲爆发言，《高达 00》似乎还是具备了一些革新的味道。居然还很大胆地投影了现实战争，并对一些政治问题进行了微妙影射(仔细看看那些集团领导人的长相吧，此话题过于敏感，打住)。之前让很多男性观众报以强烈不满的少女漫画家人设高河弓，就目前的画面效果来说其实相当不错，而且也让很多女性观众惊艳了吧，监督赚收视率的邪恶用心可见一斑。其中登场仅数分钟的王留美大小姐，甫一出现即赚走人气无数，大有盖过当年粉红歌姬的势头。剧情方面，《高达00》算是稳扎稳打，不乏有精彩之处。多人机师团队，一心战斗的冷酷少年，为了国家奔走的公主，让人隐约会想起多年之前的《高达 W》，而女

影漫新闻

《KERORO军曹》新剧场版上映决定

吉崎观音连载于《月刊少年エース》的喜剧漫画《KERORO 军曹》，于 2004 年 4 月制作成 TV 动画后，受到最普遍广大人民群众的欢迎，已经晋级成为日本国民动画之一。预定2008 年 3 月公映的剧场版电影《超剧场版 KERORO军曹3 KERORO对KERORO 天空大决战！》，10 月 21 日在“秋叶原娱乐节”举行了制作发表会，看来青蛙对蓝星的恶搞侵略战还要无休止地继续了。

少年啊，成为新宠吧！

平凡少年二海堂昶，自从认识了不可思议的影子人白银之后，就开始了与黑暗世界的怪物们夜以继日的搏斗。这部连载于《Comic BLADE avarus》，空乃カイリ的漫画《幻影少年》日前宣布动画化。动画将由 GENCO 制作，监督红优和系列构成河原ゆうじ是继《Loveless》、《零使之魔 双月骑士》之后的二度合作，虽然担心原作的华丽人设在《奇诺之旅》的人设师须贺重行的笔下会不会变幼齿，但是有美少年就好了啊，腐女们，让我们一起无视女主角吧。

性角色在片中脆弱的上镜率和尚无定论的女主角人选，不由得让广大观众（男）捏一把汗，不是真的要做成腐女高达吧？好在《00》才开播几话而已，留给观众的想象空间还很大，虽然“以战争制止战争”的设定在逻辑上是让人有点“窘”，但音乐与《Seed》相比逊色不少，虽然请来了彩虹乐团的hyde坐镇，但是和《Seed》几乎每首皆经典的境界比起来，明显气势不够。不管怎么说，《高达00》仍是10月新番必看的重头之作，指责也好追捧也好，仍是要看过以后再各自定论的。

京都，艰难的创新之路
——《CLANNAD》

改编自KEY社的游戏代表作，《CLANNAD》和《高达00》一样是秋季新番的话题之作。和KEY社“夏之章”的《AIR》，“冬之章”的《KANON》一样，被奉为催泪三部曲之一“春之章”的《CLANNAD》，从一开始就备受玩家期待。故事主角冈崎朋也，在母亲去世后，一直与父亲误会摩擦不断，终于在初中时的一场暴力对峙后，彼此形同陌路。失去了家庭温暖和心爱篮球运动的朋也，从此紧闭内心拒绝与任何人有过度的接触，得过且过地打发着高中最后的时光。但是改变也随之到来，与朋也相遇于通往学校的长坡道上的古河渚，内向羞涩但是坚定地想要复活学校演剧部的少女，开始改变孤傲的少年。同时，围绕在2人周围，各怀心事的5位少女的故事，也在樱花飞舞的春天徐徐展开。

关于片名《CLANNAD》，是凯尔特语“CLANN AS DOBHAR”的缩写，可以解释为“小镇家族”，“CLANN”亦有家族之意，因此亲族爱可说是本片要着力表现的内容之一。京都动画经过几部大作的洗礼，在游戏改编动画的剧情重述方面可说有了自己的一套模式，但是鉴于《CLANNAD》原作的剧本量过于庞大，京都计划的十多集动画能表现的的东西实在有限，于是就出现了游戏原作党指责TV版过快的剧情流程，对众位女角的描述过于肤浅，尤其是对女主角之一，古河渚毫无征兆地迅速由内向变开朗，简直有篡改个性之嫌。但是对于没有接触过游戏的观众来说，虽然才开播几集，动画《CLANNAD》里的武姬坂上智代、活力班长藤林杏、迷糊的伊吹风子，以及古河家的个性父母，已经留下了足够深的印象。《CLANNAD》保持了京都一贯的优良制作，但也仅仅是维持而已。虽然京都在片头动画，剧情构建等方面力图有所改变，但是被京阿尼惯坏了的观众还是会有“还不够啊，应该还能做得更优秀啊！”的想法。对于没有《AIR》那般明确三线的《CLANNAD》来说，如何改编才能最大限度地体现原作精髓，满足最广大观众的期待，才是京都动画需要面对的最大难题。本作的音乐也是一大亮点，沿用了游戏的OP，一众同人歌姬演唱的ED《团子大家族》既点明了动画亲缘羁绊的主题，而且画面上那些蹦蹦跳跳的团子真的是非常可爱，温馨感满点。动画中出现的游戏BGM配合剧情恰到好处，总在催人泪下处悠扬地响起，玩过游戏的的观众对此应该非常怀念吧。推荐给京都和KEY的FANS以及伤感校园系爱好者。



待望的大作，《空之境界》试映会

奈须的神作《空之境界》将以小说全七章完全电影化，这种前无古人，后无来者的形式公映。全7作剧场版按照《俯瞰风景》、《杀人考察》、《痛觉残留》、《伽蓝之洞》、《矛盾螺旋》、《忘却、录音》、《杀人考察（后）》的小说顺序在新宿剧场放映。原本预定于12月1日正式上映的剧场版《空之境界／第一章：俯瞰风景》的试映会（首映式）已改于2007年11月26日召开，不过能参加这次试映会的只有参加官网抽签并中签的45位幸运者而已。目前制作中的正篇内容也已经完成了后期录音。据工作人员称，声优坂本真绫将女主角两仪式演绎得非常完美。真是让人倍感期待。

女神来临之日

到今年为止，藤岛康介的代表作《我的女神》漫画刊载已经20年了，在这值得纪念的一年中，AIC动画制作公司推出了全两话的《我的女神 斗之翼》的特别篇。并正式定于12月8日正式播出。相信故事简介等相关内容也将很快公布出来。目前已知的情报是，演唱两首主题歌的将是创作过《fate／stay night》的ED《曾有你的森林》的实力组合树海。



佳作速报



GBA 射鸡英雄传2
Chicken Shoot2

◆DSI Games◆STG◆2006年11月10日◆欧版

游戏编号：2626

“《射鸡英雄传》系列”其实非常像FC上的游戏《猎鸭》，属于“光枪”（准确地说应该是“光标”）射击类的游戏。游戏的玩法也非常相似，就是移动场景，在规定时间内尽量多地射击那些猥琐的鸡。除了鸡之外，游戏中一些场景道具也能被破坏，比如木桩以及天上飞过的喷射飞机等等。前不久，这个新瓶装旧酒的游戏系列又连续推出了各平台上的多个版本，其中也有GBA版。虽然画面比不上家用主机和PC，不过就这种小品级的游戏来说，GBA的液晶屏就足够了。



经典怀旧专栏是为了纪念那些GBA上经典游戏系列而专门开设的小板块，同时也顺便给后GBA时代才入手掌机的玩家们做一个小小的推荐。目前GBA上已经不会再有像《黄金太阳》那样的RPG作品出现了。几乎玩过GBA的人，无论喜不喜欢，都会去尝试一下这个GBA上的原创RPG系列。很可惜的是，虽然游戏的故事并没有讲完，但其推出续作的可能性是非常小了。

GBA 黄金太阳 开启的封印
黄金の太阳 开かれし封印

◆Nintendo◆RPG◆2001年8月1日◆日版

游戏编号：0079

游戏时间：20小时以上

原本封印在深山中的古代科学“炼金术”，被不名人士解开了，传说学会炼金术的人，就能得到世界的“所有”。由于这个世界是由4大物质（地水风火）的力量所组成，如果力量被释放，将威胁这个世界的和平。而主角的目的就是将已经失散的元素之力重新封印起来。

游戏的核心系统围绕着“精神力”展开，主角能够学会各种不同的精神力，将其用于战斗和解谜当中。另外还有精灵以及召唤兽等诸多要素，在当时足够可以与家用主机上的RPG大作想媲美。游戏的收集要素也相当丰富，想要凑齐全部精灵的话还是需要花费很长时间的。



GBA 黄金太阳 失落的时代
黄金の太阳 失われし时代

◆Nintendo◆RPG◆2002年6月28日◆日版

游戏编号：0489

游戏时间：20小时以上

由于前作的大受好评，在一年之后，任天堂又再次推出了游戏的续作。本作的游戏容量比前作扩大了一倍，所以不但游戏本篇的地图几乎扩大了近8倍，甚至连前作的地图场景和几乎所有的隐藏要素也都包含了进去。你可以将前作的记录通过密码等方法在本作中继承。而剧情上，《失落的时代》与前作的故事几乎是平行发展。游戏的后期，前作的4名角色也会加入队伍，使可参战人数增加到了8名之多。目前两作《黄金太阳》都已经完美汉化，看不懂剧情的朋友也不用担心了。



文 逍遥



GBA 怪物史莱克3

Shrek the third

◆Activison◆ACT◆2007年6月22日◆欧版 游戏编号：2751

《怪物史莱克3》的GBA版与NDS版和PSP版不同，属于纯粹的2D横版过关游戏。不过虽然画面有所缩水，本作的可玩度还是很高的，这里推荐给喜欢玩动作游戏的GBA玩家们，并送上第一章的上手攻略。

操作方法	
A	跳跃
B	攻击
L/R	切换人物
SELECT	捡起物品

MISSION 1

游戏的第一关控制的是主人公史莱克。前进一段路，来到企鹅附近的时候，首先把这里飞翔的鸟干掉，然后跳上平台，将妖精抓获（妖精是游戏中的主要收集要素之一）。接着踩下木板，就可以启动对面的移动平台。通过平台后，会看到墙上的提示，这时候先别把附近的石块砸掉。墙角有一个紫色的弹跳贝壳，跳到贝壳上会反弹到上层的平台，这里还可以抓到一只妖精。跳下平台时按下B键，就可以把刚才的石块压碎了。再往前走一段路，有鸟儿出现的版面需要将敌人全部消灭。接着利用贝壳反弹到上方的平台，这里有一根树杆，可以利用它抓住上方的妖精。继续前进，触摸机关把桥压下去，顺利过关。



MISSION 2

本关可控制的角色有两名，分别是驴子唐基和佐罗猫罗宾汉。首先将人物切换成唐基，让它把阻挡路的墙壁踢掉，继续前进一段来到一个分叉口，先从下面的洞穴进去，让两名角色都踩住机关，这样才能启动对面的机关。接着往上走，把这里的一个开关打开，再让唐基把贝壳往左边踢一下，然后就可以跳到上面的平台了。这里往右或者往左均可抓到两只妖精。接着利用移动平台渡过小河，摧毁这里的墙壁，可以得到苹果炸弹并发现妖精。接着让唐基将贝壳往左边踢一下，这样贝壳正好停在适当的位置上，跳上平台后过关。



MISSION 3

先把蘑菇捡起来，扔到木桩上，然后连续跳跃到上方的巨木树杆，注意左上角有一只妖精。接着再把木桩和蘑菇往右移动一点，跳到上边的平台去。把蘑菇捡起来，搬到右边有提示的树下面，根据提示在跳起的途中按下B键砸到蘑菇上，这样便能到达更高的地方。穿过树杆到达对面的陆地。砸碎巨石，再跳到上面的平台。先到左边平台抓到一只妖精拐向右边。踩下机关启动移动平台，上去后又能抓到两只妖精，本关卡也到此结束。

MISSION 4

这关开始又是控制唐基和罗宾汉了。首先让罗宾汉爬上后方的墙，抓到一只妖精，然后往右跳，踩下机关。将人物切换成唐基，把蘑菇往右踢，再让罗宾汉从蘑菇跳上去抓住墙壁。

接着到平台上取得钥匙，然后再让罗宾汉跳到蔓藤上。一直爬到对面，踩下机关，让唐基过来。用刚才找到的钥匙把这里的门打开可以抓到一只妖精，把蘑菇踢出来，利用树杆跳跃到上方的平台。然后从右边的树杆跳到左上角抓到另一只妖精，过去后可以在一堵墙上看到流程的相关提示。使用唐基从移动平台前进到对面的高地上就能看到第一章的BOSS了，只要牢记这几关的流程方法并加以融会贯通，接下来的关卡也一定不会难倒各位玩家吧。

魔法师的小屋

和魔法师对话，选择“Purchase Player Upgrade”这一项。进去后可以使用之前在各个关卡种所获得的特殊道具向魔法师购买技能，每个人物的技能效果都是不一样的。





文 小望 编 软饼干 美编 Yangyu

本作在刚推出时并没有引起太多玩家的注意，或许早已淹没在了游戏大潮中。但是酒香不怕巷子深，该作还是以不凡的素质脱颖而出，吸引了越来越多玩家的目光。本作是一款战争题材的RTS，没错！也许看到游戏画面你根本想不到，但这的确就是一个即时战略游戏。玩家要扮演的是一名美军飞行员，他所驾驶的不是“瓦尔基里”也不是大和战舰，只是普通的直升机或轰炸机，其肩负的任务是每场战役中最关键的环节，那就是负责对敌方进行空中火力压制。

非主流领域

NDS 荣誉日2 Glory Days 2

◆Secret Stash Games◆RTS◆2007年8月6日◆美版
◆1～8人◆128Mb◆29.99美元◆无对应周边



口袋里的战争！

逼真的战场氛围

战争应该靠节奏的把握和气氛的烘托来体现。坦克之间的对射，碉堡据点的争夺，空中火力的割据，厮杀声惊起了“飞鸟”。蓝天白云下，“鸟儿”升空起飞，扬起了尘土，冲到前线、发现目标、瞄准开火，简单的过程却同样硝烟弥漫。当前线的遭遇战结束之后，获胜方继续推进，失败者偃旗息鼓，“鸟儿”又盘旋着飞回了原处。下一场遭遇战，也许马上就会来临。



游戏画面也许并不是最主要的，但是音效却是不可忽视的。进入游戏时的第一声音乐，就一下子让人有看战争大片的感觉，这声音告诉你这是一款战争游戏。游戏中坦克爆炸的音效、士兵的呼喊、飞机引擎的轰鸣以及适时出现的语音都时刻提醒你身处战场之上。游戏节奏的把握非常好，难度也是恰到好处。而且还会在你厌倦了千篇一律的战斗时，适时地开启其他更具有创意的新关卡。另外本作中拥有数10种可供生产的战斗单位，游戏后期出现的特殊兵装也使得游戏更具战略性。





两头兼顾，内政外兵

正如前面提到的，玩家在游戏中扮演的是本军的一名飞行员，打击敌对空中火力的同时还要帮助陆上势力扫除障碍，有时还要负责难民的营救工作。NDS的上屏显示的是你所驾驶的飞机所在空域的情况，下屏显示最前线的情况。双方的军队从大本营中源源不断地生产出来，然后勇往直前地直奔对方老家而去，路上见敌杀敌，不是你死就是我亡。原本势均力敌的局势正是因为有了你而发生变化，普通的飞行员也能左右战争。当你经历千辛万苦，抢下一个据点，使得本方的资源遥遥领先对方，生产出更多的坦克和士兵，最后大败对方的时候，你就不再是一名普通飞行员。你是一个英雄！山丘之王，死亡骑士，恶魔猎手在这一刻灵魂附体，你继承了RTS游戏里英雄的光荣传统！

单枪匹马冲锋陷阵的感觉固然爽，但是后方大本营内的生产工作也不能忘记。战线拉长后，后方的军队就要迅速跟上，不能给对方一丝喘息的机会。当你看到数十辆坦克首尾相接组成的坦克方阵隆隆向前开的时候，一种不同于单人砍杀的成就感油然而生。（坦克啊，坦克啊，如果能架起来增加攻击输出多好……）后方资金的增加与你在前方占据敌阵、营救难民所取得的功绩是分不开的。亲临前线立下赫赫战功还是于千里之外操纵大局，一切都掌握在你自己的手中。



简约却不简单，是对这个游戏最好的评价，没有RX78没有ZAKU，但这场发生在口袋里的战争同样激动人心。在前线冲锋陷阵，需要勇气，在后方运筹帷幄，更需要智慧与用心。就让我们一起投入到《荣誉日2》的战斗中来，享受游戏带来的乐趣吧。





PSP篇

上辑为大家讲了那么多预备知识，却没有提到如何观赏图片，实在是怪宇轩的闲话扯得有点多。这一辑栏目中我们将会以图文教程的方式来为大家介绍如何通过PSP浏览图片以及如何使用PSP摄像头拍摄照片和影像。下面，就让我们开始今天的课程吧！

栏目主持：米饼

米格：上课啦，上课啦，宇轩快把你的PSP收起来。

宇轩：正补习《火影》呢，让我把这一卷看完好不好嘛，啊！又是传说中的色诱术！（>_<）

软饼干：这小子自打你上次教了他怎么用Comic2PSP后就一直这样了，现在还欠我"FAQ电台"几段回复没有写呢。

米格：不是吧……宇轩同学，请把你的PSP交出来，上课打机，现给你没收小P一台的处分，钦此！

宇轩：都上班的人了，还要被老师没收游戏机，梦魇！不要啊！

图片浏览功能解析

米格：上节课我们已经教给大家如何拷贝图片，现在就让我们一起打开PSP欣赏图片吧。

宇轩：报告老师，我的PSP被你没收啦。

米格：这可不好办了，你的那台机器已经被拿去当抽奖奖品啦！（˚o˚）



软饼干：这玩笑可开大了……宇轩，我们俩还是用一台吧。

米格：打开PSP后，选择"照片"→"Memory Stick"就能看到我们拷贝在那些图片目录下的照片。选择一张图片后按下△键会出现文件菜单，除了"删除"、"信息"这两个与音频菜单相同的项目外，选择"显示"可以打开图片观赏，选择"发送"可以通过无线网络将当前选择的图片发送给其他PSP。最上面的"幻灯片播放"功能则是一张张播放该群组下的图片，按下START键同样可以进入幻灯片模式。如果别的玩家"发送"了图片，选择上方第二项"接收"就可以把图片保存在当前群组中，不过记得"发送"、"接收"前先设置好"网络设定"中的"Ad Hoc模式"并打开PSP无线网卡开关哦，只要网路"频道"设置相同（或都设定为"自动"）就能方便地按照提示完成图片传送和保存过程。



软饼干：果然收到图片啦。收到图片后还会自动打开，然后退出时选择储存就能保存在当前群组了吧。

宇轩：那米老师能把我PSP上的《火影》漫画发过来吗？

米格：（-_-|||）图片只能一张张发，不支持群组发送，所以拷贝漫画还是用电脑或其他工具软件来完成吧。选择一张图片按○键就能打开图片，按下START键开始以幻灯片模式浏览图片，这时再按下HOME键或SELECT键可以在图片显示在背景的状态下切换到XMB主界面，然后选择"音乐"就可以一边浏览图片一边听音乐，小P俨然变成了一个音乐相册啦！在"显示"状态下按下△键还会出现图片浏览菜单，下面，我们来看看这些按钮以及PSP按键的功能吧。

米格：其实PSP不仅可以看照片，还可以造照片，不过造照片时就需要用到PSP专用的摄像头PSP-300了。

软饼干：你是说那个与《随意拍 剪辑版》捆绑销售的那个？老家开电玩店的朋友还给我送了一套呢，都不会用的说……

宇轩：插上摄像头，打开PSP，拍照，不就三步搞定嘛，有什么难的。

米格：拍照是容易，不过想拍出好照片，还是需要简单学习一下的。

用PSP拍照就这么简单

米格：了解了硬件性能，我们就来说说软件使用吧。这里我们就不介绍《随意拍 剪辑版》的使用了，直接来说说如何通过PSP固件下的"照片"→"摄像头"功能进行拍摄。PSP系统的"摄像头"提供了许多数码相机一样专业的画面调整功能。

软饼干：第一步插上摄像头，第二步打开PSP，



按键	功能
方向键	选择菜单上的按钮
滑杆	画面向着滑杆拖动方向卷动
△键	呼出菜单
○键	以适应屏幕大小的方式显示
×键	退出"显示"模式
L键/线控	上一张图片
R键/线控	下一张图片
START键/线控播放键	幻灯片播放
HOME/SELECT键	"显示"模式放置后台切换到XMB界面
□+L	旋转(左)
□+R	旋转(右)
□+滑杆↑	放大图片
□+滑杆↓	缩小图片

第三步进入"照片"→"摄像头"模式，接下来的步骤就交给米老师介绍吧。

米格：最简单的拍摄方法自然就是通过按上下方向键调整好镜头焦距后按下R键拍摄，按下SELECT键可以在拍照和拍视频之间切换，拍摄完成后按下L键可以进入"查看"模式欣赏刚刚拍摄的照片。当然，在"照片"→"Memory Stick"下也是可以观看照片的。



软饼干：这比用电脑摄像头简单多了。

米格：简单？别以为不需要装驱动装软件就简单了，按下△键再看看，你就会发现它功能的强大之处了。

拍摄简明教程

按下△键调出选项，除了文件编号、快门音这些简单设置外，就连白平衡、曝光调整这些数码相机的专业设置也都包含在内。照片模式还发挥了130

PSP-300摄像头硬件信息	
有效画面像素	131万像素
镜头	广角镜头，F2.8，f=28mm(35mm换算)
摄影距离	通常模式下40cm～∞，另外具备微距模式，最佳拍摄距离7cm，微距开关就在镜头上，旋转到花形图标为微距模式。
聚焦	自动聚焦
文件存储格式	图片为JPEG格式，影像为Motion JPEG格式
声音录入	自带单声道麦克风，可进行线性PCM录音



万像素摄像头的真实水平，2.8倍的数字变焦，能够拍摄最大1280×960大小的图片可是《随意拍》软件无法媲美的。照片拍摄中还加入了"效果"这一有趣的选项，可以设定"素描"、"玩具照相机"（就是偷拍的那种效果）、"变形"（大家小时候都玩过哈哈镜吧）、"文本"（黑白效果）四种特殊滤镜，虽然赶不上《随意拍》有趣，但玩起来也颇有意思。

按SELECT键切换到"影像模式"后可以直接拍摄480×272大小视频，并保存为的MotionJPG编码的AVI文件，可以进行最大1.4倍的数字变焦，拍摄的单个视频文件也没有时间限制，只要记忆棒够大，想拍多久就拍多久。系统还会自动根据当前记忆棒容量为你计算还能拍摄多少张图片以及多长时间的视频，体贴的设计不能不让人赞叹。

软饼干：米老师，宇轩已经走了。

米格：走了？去哪里了？

软饼干：已经过了下课时间了，那我也先闪人了。

米格：最后预告一下，下节课我们将进入PSP视频播放部分的介绍，另外，由"米饼教室"主持的《PSP宝典》也将在近期上市，敬请关注哦！

掌门人

主持：马修
插图：西瓜树

《FFTA2》出了，《恶魔城》出了，《寂静岭》出了……期待许久的大作陆续到来，想必很多玩家都投身于新的游戏中了吧，这几辑《掌机王SP》的众小编也在尽自己所能，将这些游戏的攻略、研究等资讯尽快尽完善地奉献给各位玩家。各位玩家玩这些年末大作时也注意休息，玩游戏是快乐的事，影响了健康就不好啦。好，下面大家就先放一放手中的掌机，都来“掌门人”里休息一下吧。(=^ω^=)

其实我有一个梦想，有一幢掌机建成的房子，它有PSP做成的地板，墙是用GBA SP堆成的，GBC做成的大门，碗是用记忆棒拼成的，电锅是烧录卡组成的……奥运说：“同一个世界，同一个梦想。”我说：“所有玩家，住同一个‘掌机屋’。”可是我现在连一块“地板”都没有。(-_-b)

云南昆明 钱成锦

PSP
NDSL

马修： 这样的房子，应该会比深圳的房子便宜吧……

米格： 其实这么做有点奢侈了，毕竟掌机变成地板墙砖后，就玩不到了。

雷伊： 所有玩家同住一个掌机屋，高尚的情操啊。

LIKY： 马修，不准扫大伙的兴！

宇轩： 我也有曾经与你类似的理想，也想建一个能让所有女玩家都住进来的掌机屋。

琉璃： 所有“女”玩家，一字之差，宇轩和钱同学的差距怎么就这么大呢？

众小编们好上加好！哦哈哈哈哈哈！哦哈哈哈哈哈！你们放心，我没有病，只是我买到iDSL了！祝贺我吧！其实我本来只是想买个二手NDS的，但老板那儿没货，后来有了一台二手iDSL，九成新，才用了两个月，老板卖800，于是我就买了。白色的，成色也好，无任何缺陷，什么坏点、色温差、下屏塌陷之类的问题统统不存在，我真是太幸运了！只不过呢……买了机子没钱买卡了，小编们让我中一盘卡吧！另外，我要衷心感谢我的原某同学，买机的大部分工作都是他帮俺做的，我只是付钱罢了，原某同学你辛苦了！然后我徐某同学又帮我买了个水晶壳，感谢他！

太原 赛君宇

雷伊：首先祝贺你终于拥有了自己的iDSL，并且把这份喜悦心情和小编们分享。其实有的时候买二手也是不错的，价格方面有优势，运气好的像你这样碰到一部准新机就更好了。另外，虽然小编们不参与抽奖，但还是要在这里祝你能够成为抽奖的幸运儿。

琉璃：他的同学真够朋友，多谢谢他们吧。

宇轩：泪……为什么赛君宇同学随便买个二手iDSL都能买个没问题的机器，我却……

马修：两个月前买的iDSL？马修也在两个月前帮朋友买了一台iDSL，质量也没得说，看来这批iDSL质量普遍不错哦。

各位《掌机王SP》的小编们，大家好！我是一名来自上海的小读者，其实也不小啦，快要初中毕业了。自从初一下学期同桌小A买了一本《掌机王》带到学校里看后借给了我，我便被吸引住了，也一直想找个机会与小编们交流交流。说来我也挺想有台PSP-2000的，特别是看了《掌机王SP》中的介绍，我那个“馋”啊，都快疯了！今年暑假，父母带我去一次日本，原本都已谈好给我买台PSP，一问薄型的PSP要一个月后才有卖，晕……没办法了，好不容易熬出来了，父母又怕影响我初三学习，暂时免谈。你说我心里那个恨啊！在看了“口袋光环”的PSP-2000购机指南后，我真恨不得把电视屏幕里的掌机拿到我手中！不知众小编能否理解我此刻的心情？

上海 邹镓蔚

马修：非常理解啊！在最想玩掌机手头又没有掌机的时候，那种感觉简直如大旱盼甘霖一样。马修高中时因为特别想要那个“游牧民”（MD手掌机），又没钱买，只好根据书上提供的尺寸在纸板上画下来然后剪下，没事摸着YY……

宇轩：嗯，是小读者，最起码比我小。顺便说一下，我比马修动手能力强，我当初给自己做的是掌机纸模。

琉璃：某人，就不要在热切期盼掌机的玩家面前炫耀啦。邹镓蔚同学别着急，抓紧时间考好中考，拿着好成绩去向父母要掌机，成功的几率往往非常大。

下课时，我见到同学罗力拿着一封信，不知是不是要寄给你们？他和班上几个同学都是掌机迷，深藏不露的高手，因为我几次偶然听到他们热烈讨论相关问题。甚至有一次我也确实看见罗同学在某次政治课上操纵起双屏机L，在紧张的气氛中赛车。（难道是传说中的《马车》？）车左拐右抹，速度奇快。可能是罗同学玩累了赛车，休息一阵，看看躲在电脑后的女老师，又神气地抽出一支投枪在下屏翻弄起来，莫非……这是我第一次目睹双屏L的芳容。第二次则是在晚自修下课后，在那通往五楼的楼梯上，是另两名他班同学，一个操控投枪，一个指指点点。我与他们擦身而过，再次被L吸走了魂。金风玉露一相逢，便胜却人间无数。那晚，我几近失眠。我知道无法拥有它，却无端地热衷于它，无法不记住它。我更知道，自己现在的人民币只够每天的伙食。

广西 李先钢

胧月：信中的一段节选，之后还有描写食堂用餐、邂逅女生以及购机经过，限于篇幅太长就不全文登出了，让我比较惊奇的是一名高一的学生文笔居然这么好，另外你同学的名字也很有韵味。（笑）

马修：比起御姐、正太，“LUO LI”确实是个很中国化的名字。

为我尚未满月的iDSL默哀……首先要说的是，低龄幼童绝对掌机的杀手！数日前还在嘲笑某友的PSP惨遭他小侄子的毒手，摔坏了液晶屏，谁知前天和家人一起出去旅游，年仅4岁的小表弟就对我的iDSL痛下了狠手，把我的整个包包扔到了鱼塘中……我那个想哭啊。但是祸不单行，包包从水里打捞上来后，老妈帮我整理里面的东西，突然看到了iDSL，便质问我这是什么，吓得我赶忙以“包了壳的文曲星”搪塞了过去。最惨的是，去店里修理的时候，先被老板嘲笑我是他店里第一个因为“主机洗澡”来维修的，再而给了我致命一击：iDSL的大部分电路烧毁，就算修好了，触摸屏也可能不准。呜呜呜，我怎么这么命苦啊……

昆明 mio

宇轩：为了保证安全，请将PSP及NDS等主机放到幼儿无法触及的地方。

米格：NDS被发现后惯用的欺骗伎俩再次出现——“包了壳的文曲星”，很好很强大。

软饼干：你们两个没人性的家伙，人家读者正在伤心呢，不懂得安慰下么？mio同学节哀，以后多读注意吧。





乌冬的形象还真恶心，还对我敬礼，看到我都想吐啦。那套装备也不知道是多少年前的地摊货，怎么就那么土啊，穿出来有损市容吧？他是不是很崇拜杨利伟啊？拉倒吧，如果我是他我就……（以下言论因为太偏激所以略去）

广州 江林运

乌冬的小编形象我只能用10个字来形容：失望、失望、失望、太失望了！怎么看怎么像外国人，手里还拿了个头盔，哎，你这头盔能挡剑吗？还不如换个鸡腿或冰激凌实用。总之，乌冬的形象实在太难看了！

黑龙江 杨春辉

乌冬你的形象与其他小编们太不同了，我不能接受……

浙江 王轶

乌冬： 呵呵，终于有读者对我寄来慰问信了。既然落在我手上了，嘿嘿……就上掌门人吧。其实，套用《大话西游》里的一句话——看着看着就习惯了。

羽纹： 你刚刚是不是往纸篓里扔东西来着？

马修： 做人心胸当如乌冬，这些内容还真是乌冬提供的。

各位小编好！最近我的RP急剧下降，有“飞流直下三千尺，疑是银河落九天”的趋势。最惨的莫过于PSP报废事件。在一个阳光明媚的早晨，我在五楼阳台上飞奔。突然口袋里的小P一个鱼跃，只听“咚”的一声，小P享受了一次自由落体运动的快感。经本人解剖后发现，小P的液晶屏已然成为玻璃渣，主板分身成两块，UMD仓也彻底沦落到变形金刚的行列。本人在极度郁闷之际，也感悟到“塞翁失马，焉知非福”的旷达心境。在PSP-2000将要来临之际，旧P的毁灭预示着新P的诞生。期待着新版PSP的到来！

福建 杨腾达

马修： 这位读者的心态确实是豁达得很，不过在拿到新PSP之后也要注意保管，不要再发生这样的惨剧了哦。

宇轩： 唉，昨日黄土垄头送白骨，今宵红灯帐底卧鸳鸯……逝者已逝，生者如斯，杨腾达先生，不要再为报废的PSP难过了，好好珍爱你的新P吧。

胧月： 宇轩什么时候内涵起来了……

再一次怀着激情给小编们写信了。我是刚刚升入高一的学生，面对着众多陌生的面孔和不熟悉的校园，我很寂寞，但看看陪我走过初中的《掌机王SP》我又踏实了许多。我住在哈市然而我的学校却在阿城，虽然阿城刚归入哈市，但离家还是很远。我只能隔一段时间才回来，回家最重要的一件事就是到附近的报摊去整一本《掌机王SP》，阿城没有啊……

黑龙江 崔健

LIKY： 首先感谢你对《掌机王SP》的支持！既然升入高中就要赶紧去适应新的环境了，毕竟以后还要和新同学们同处三年呢。其实你只需要表现得更热心、开朗一点，就很容易被他人的接受。

宇轩： “整”一本？什么意思？

马修： 就是“买”一本，可以替代很多动词的东北方言。

羽纹： ‘整’字貌似我们那里（重庆）也经常用到……

紫枫： 你们真的没有注意到这位读者的名字吗？

《掌机王 SP》招聘启事

招聘职位：编辑

工作地点：深圳

《掌机王 SP》招聘编辑一名，符合以下条件，即可报名应聘。

1.热爱掌机游戏，游戏经验丰富，有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。

2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解，熟悉电脑软硬件操作。

3.日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度，能熟练地从日文网站或英文网站获取游戏资料或讯息，关注业界新闻。

4.思维敏捷，文笔优秀。

5.身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核的文章：一篇生动传神的游戏推介文章或软硬件介绍文章；一篇专题企划的制作方案；一篇对《掌机王 SP》优缺点的分析文章。

平信应聘书请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部；Email 请投往 pgking@263.net，并注明“应聘”字样。

把握机会，成为《掌机王 SP》的新小编吧！

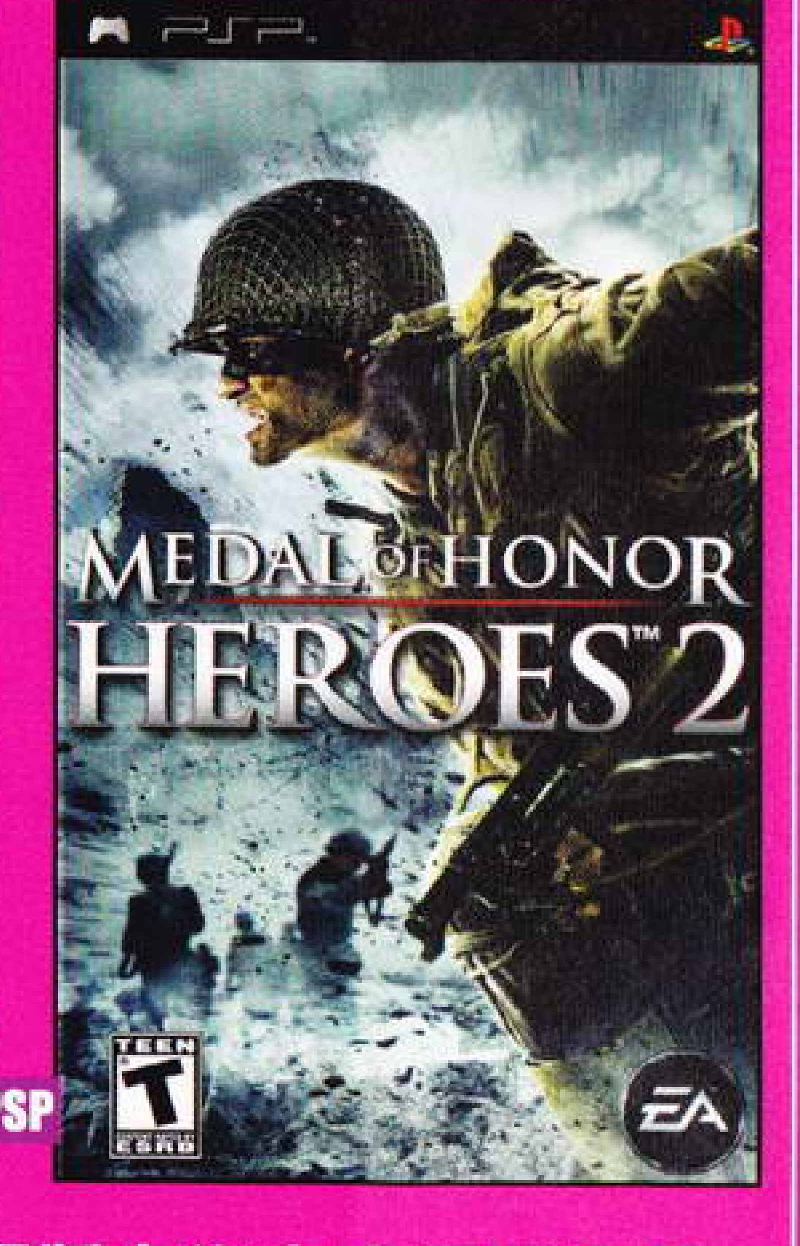
下辑预告

三大详细攻略敬请关注



NDS

体验日本国民 RPG 的独特韵味
勇者斗恶龙IV 被引导的人们



重返二战硝烟战场，体验经典 FPS 作品
荣誉勋章 英雄2

PSP





NDS

双版本洛克人双双出击
流星洛克人 2
狂战士×忍者·狂战士×恐龙

下辑全面改版 给你全新感觉

《掌机王SP》77辑 12月上旬 全国上市



《掌机王 SP》的小编们，看了73辑里面的TGS报道（虽然比较少，只有25页，但内容很充实。只是没看见胧月的真面目，唉……）发现又有很多新游戏，可惜不能玩。为什么没有Show Girl们的照片呢？也不是说没有，就是比较少，只有两三张。

胧月：其实吧，美女照片和美女是截然不同的两种东西（这里称呼“美女”为“东西”似乎有点失礼，权当是代词吧），前者完全没有独占的必要，更何况非亲非故的。只是，读者大人们必须知道一个现实——近年来Show Girl综合质量下降得实在不成样子，特别是今年。要知道我放的那几张也是从几百张里选出来的了……

宇轩：就我的经验来说，许多MM生活中还是很不错的，但是不上相，上了照片就很一般了。

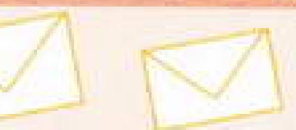
雷伊：宇轩你还真“阅人无数”呢……

《真・三国无双DS》我觉得还不如GBA上的，期待那么久。不过没关系，我连《风雨传说》都玩得下去，还有什么玩不下去。唉！NDS的机能再差，游戏也不会比PSP差啊，看来是厂商的态度问题啊。学学人家SE嘛，《最终幻想III》、《勇者斗恶龙 怪兽统领者》，不是很好吗？希望以后NDS游戏在多点可玩性啊。

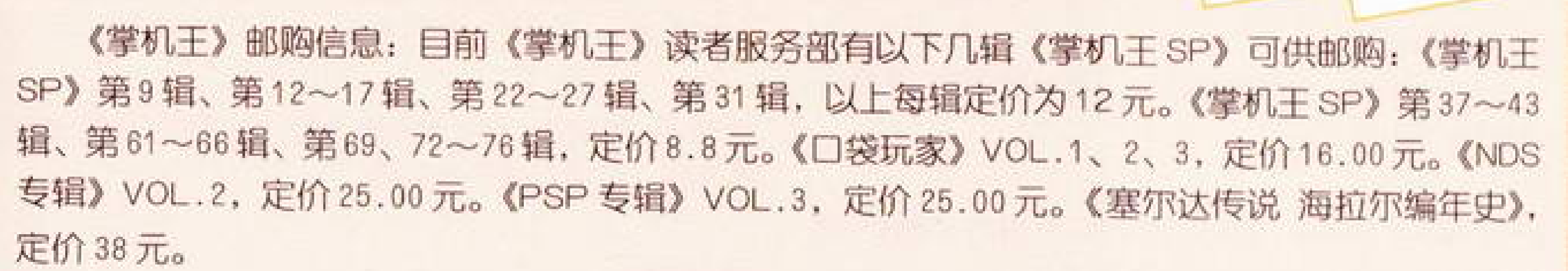
南昌 熊志刚

胧月：看来这位是坚定的NDS拥护者，在此也就不说服你去发掘PSP的好游戏了。不过可以告诉你一个比较振奋的消息是，《无瑕传说》的素质从现阶段看比《风雨传说》要好上很多，或许这次NBGI就是你所说的“态度端正过来了”。

马修：一些厂商有意针对某些主机去往差了制作，也不是什么新鲜事了，大家的时间都有限，NDS上的好玩游戏那么多，还是不要在《真・三国无双DS》这种素质的游戏上耗时间了。



《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》邮购信息：目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、72～76辑，定价8.8元。《口袋玩家》VOL.1、2、3，定价16.00元。《NDS专辑》VOL.2，定价25.00元。《PSP专辑》VOL.3，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

先请大家放心，无论是平信、Email还是发在论坛，大家的意见和建议小编们都是逐一看的。有什么意见和建议，或者你对某个游戏的看法和评价，就告诉我们吧。**平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的意见收集帖中提出。**

levelup.cn 坛友互动专栏

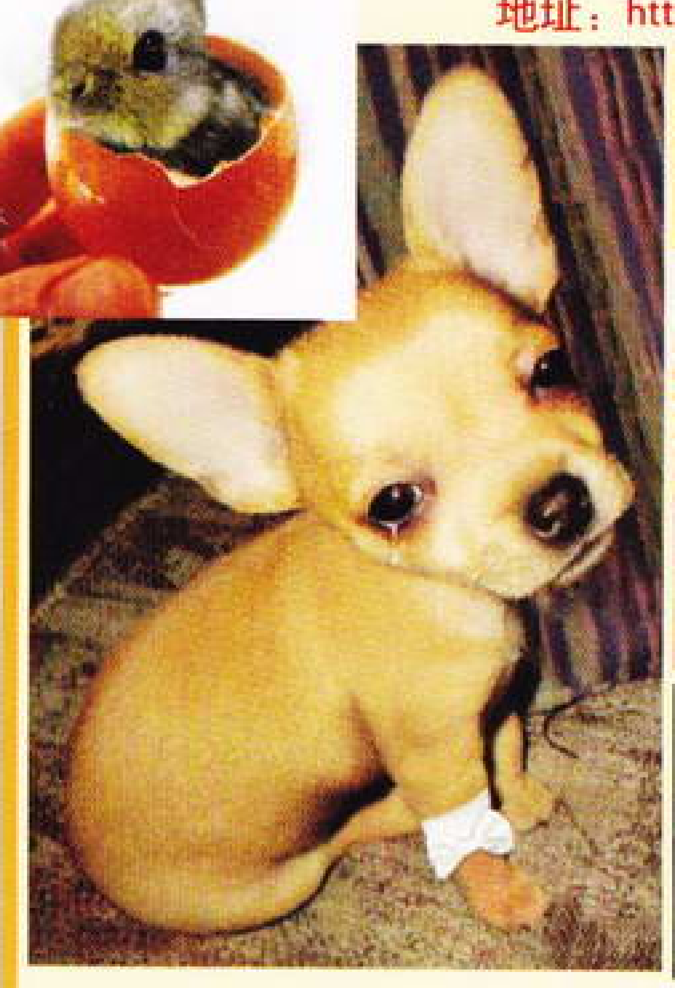
可爱的宠物总是能让人感到温馨有趣，不过对宠物投入太多的情感可能也是一种非理性的选择。前不久看中央电视台《心理访谈》栏目，有一个男孩竟然因为怀疑母亲害死了他的宠物狗而发誓要找母亲报仇偿命，实在是太可怕了。

栏目主持 宇轩

[界王醒目] 小可爱

楼主：界王

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-535395.aspx









[分享] 让人怀念的80后顺口溜大全

楼主：茴月

地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-537103.aspx

太阳当红照，花儿对我笑，小鸟说早早早，你为什么背上炸药包？

我去炸学校，老师不知道，一拉线我就跑，轰隆一声学校炸飞了！

星期天的早上白茫茫，捡破烂的老头排成行，警察一指挥，冲进垃圾堆，破鞋子破袜子满天飞……

（黄安“鸳鸯蝴蝶梦”的调）

昨日你家发大水，你妈变成大乌龟，你爸变成鸟满天飞……（也不知道是哪个缺德孩子编的）

刀，是什么样的刀？金丝大环刀！
剑，是什么样的剑？闭月羞光剑！
招，是什么样的招？天地阴阳招！
人，是什么样的人？飞檐走壁的人！
情，是什么样的情？美女爱英雄！

小皮球，皮又皮，马兰开花二十一，二五六，二五七，二八二九三十一，三五六三五七，三八三九四十一……

小燕子，穿花衣，年年春天来这里。我问燕子你为啥来，燕子说，这里的春天最美丽。

（大花轿）

太阳出来我荡秋千，荡完了秋千我荡电线，忽然来了一股电啊我被电到了阎王殿，我给阎王点根儿烟，阎王夸我是好少年，一年一年又一年啊，我终于回到了人世间。

在我心中 老师对我最凶 总是把我留到七八点钟
回到家中 老爸对我最凶 总是把我打得鼻青脸肿

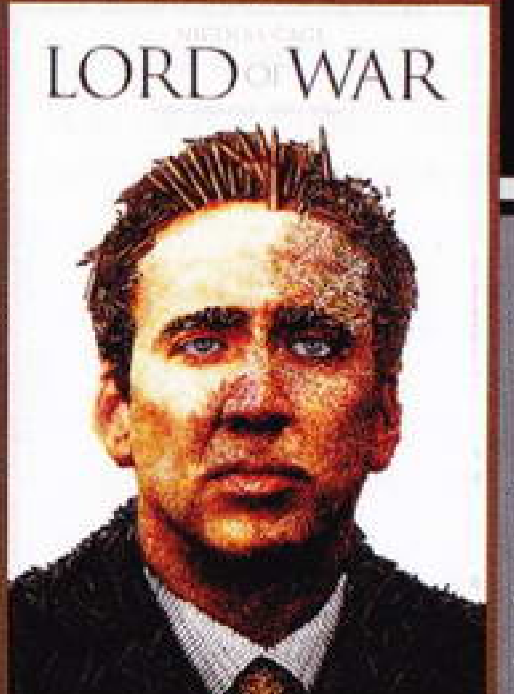
从前有座山，山上有座庙，庙里有个老和尚在讲故事。他讲的什么呢？从前有座山，山上有座庙，庙里有个老和尚在讲故事……

宇轩：以上歌谣纯属娱乐，乖乖的小朋友们千万不要学。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/...）掌机玩家自己的论坛。



轻松搞笑风格的日剧一直在国内有着较高的人气。虽然宇轩不太喜欢看日剧，但是在同寝室朋友们哄堂大笑的影响下，终于也忍不住看了两集。比起日本的动画，日本电视剧的表现手法看起来还是单薄了一些，但无聊时看看也还不错。 文 宇轩



《战争之王》

本片根据真实故事改编，是一部关于战争、金钱和个人良知的动作电影。主人公自欺欺人地相信，军火和其他商品没有什么区别，而忽略了军火背后战争的原罪性，因而最终家破人亡，备受良心的折磨。

主人公尤瑞在少年时跟随家人从欧洲移居美国。18岁那年，他加入联合国维和部队，作为一名翻译被派往非洲。由于厌恶战争，他对自己所从事的工作毫无兴趣。一个偶然的机会，他把枪支转手倒卖给民间武装军队。并在此期间，遇到了一见钟情的女人——埃娃。

回到美国后，尤瑞劝说弟弟维塔利加入了他的军火生意，两人开始靠倒卖地下军火赚钱。但是两大威胁像幽灵一样困扰着尤瑞——他生意上的死对头和一个对他紧追不放的国际警察……

Lord of War
导演：安德鲁·尼科
主演：尼古拉斯·凯奇、伊桑·霍克、杰瑞德·莱托
类型：犯罪／剧情／惊秫／动作
对应机种：PSP
影片格式：720MP4
影片大小：1.06GB

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-533820.aspx



父女7日变

这是一部带有幻想色彩的日剧。小梅的父亲川原恭一郎在一家化妆品公司工作，是个普普通通的上班族，每天辛勤工作养家糊口偿还贷款。一天，恭一郎和小梅坐电车回东京，没想到电车穿过隧道时突然遇地震，经过抢救父女两人平安脱险，可是经过事故两个人却意外互换了身体，不得已两个人只得接受了这个‘残酷’的现实。父亲代替女儿重返校园，而16岁的女中学生却要代替父亲去公司上班。因为介意自己的裸体被看到，女儿一声令下，父亲不得不闭著眼睛泡澡。趣事不断的闹剧就要拉开帷幕。

这样带有夸张的喜剧风格的日剧很适合夏天里一家人收看，轻松幽默又不失一定的教育意义。出演《My boss my hero》而让观众眼前一亮的新垣结衣此次依旧以清新可人的女中学生形象示人，不过因为剧情的需要却要在行为举止上表现出中年男人的感觉，这对她的演技无疑是一次考验。

パパとムスメの7日间
导演：高成麻亩子、吉田健
主演：馆博、新垣结衣、加藤成亮、佐田真由美、森田彩华
类型：剧情
对应机种：PSP
影片格式：480MP4
影片大小：每集约140MB（全7集）

下载地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-491865.aspx

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！



上辑热点话题回馈之

NDS用GB、GBC官方模拟器

来自英国游戏杂志《EDGE》的报道称，任天堂计划在不久后将针对NDS主机推出GB、GBC平台旧作的官方模拟ROM下载销售服务。但目前任天堂官方尚未对此进行官方发表。消息尚未确定，还只是传言，下面就请大家就这个事件本身及传言的真实性来展开讨论。

我想我不会在NDS上玩GB游戏，GBA游戏都几乎不会去玩。

zhoujiarui

老任应该不会放过这个敛财机会，连FC的游戏他们都拿出来炒……

hezhengbo

出官方模拟是完全可能的，第一、NDS无法直接运行GB/GBC的游戏。第二、GB系列的确有很多值得回顾的游戏。第三、集合以上两点，N社完全可以开发模拟官方版收费揽财。第四、PSP能向下模拟PS1，NDS也就来个向下模拟GB——但不知道有多少人会去玩那怀旧的点阵画面。

1怪物1

GBA的游戏还是会去玩一下的，至于GBA以前游戏，还是算了吧。

seeddees

难道这就是NDS下一步的战略？不会要钱吧？

兰色的NDS

呃，非官方的目前用着感觉还不错，观望。

XYhero

如果免费可以考虑吧。

wangbin67585

这个的确是有可能的事，也是好事，毕竟怀旧经典还是很有必要的。不过，国内现在烧录卡到处都是，在卡里弄个模拟器，根本就不算个啥。所以说，这个官方模拟器对我们来说有点鸡肋。但提供ROM下载对老任来说，的确是个突破性的选择！

无我の境地

官方模拟下载的ROM要在什么介质来运行在NDS上？烧录卡是不可能的了。

PCplayer

不大可能啊，下载在哪里？怎么收费？

Monme

对于我这个曾经的Gameboy来说，老任，你无敌了……

JIDE

难道老任要在Wii上出的NDS下载器就是为了这个？很好，很油菜。

bobxu

没有什么太大的兴趣，顶多是怀旧。

布ヲヒイロ

难道是GBE要公布了吗？联想到GBA时代的怀旧系列不难想象到这点。

断腿蜘蛛

如果是那样的话实在是太好了，可以让大家重温GB带给我们的快乐。

junowu

有点类似于PSP了……

告死天使！

很好啊，扩充游戏量的好方法，怀旧的玩家还是很欢迎的。

ANUBISWW

要是真出的话，分享一下往日GB、GBC时代的大作也不错。但另一个问题是，国内怎么办？神游是没希望的说……

bew89631139

强烈期待官方GB、GBC模拟器！我要重温《星之海洋》、《MGS幽灵通天塔》、《塞尔达 时之章·大地之章》、《塞尔达 梦见岛》……希望都能完美运行！

FM01

感觉就是纪念一下GB时代给我们带的快乐。要怀旧的话，现在第三方的GB/GBC模拟器基本上就可以达到效果了。

传说中的DD

算得上是对GB的纪念吧。

fqcstc

这算是NDS继承了GB品牌吗？NDS果然不是一个人在战斗！

逍遥の鹏鹏

免费下载的话，还是很支持的说，GB/GBC也有好多游戏想回顾下。

puCk˜

本辑热点话题

NBGI、Banpresto游戏开发部门合并

Namco Bandai Holdings Inc于11月8日宣布，旗下子公司Banpresto的游戏事业部门将于2008年4月1日起正式并入NBGI（Namco Bandai Games Inc），合并后，Banpresto将主要进行街机用奖品的生产和开发。Banpresto曾是Bandai旗下著名的子公司，在掌机上除了不断推出“《机战》系列”，更有《蜡笔小新》等脍炙人口的佳作。本辑，我们就围绕此事来进行讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年11月16日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

大奖名花有主！

《掌机王SP》第74辑大奖揭晓
中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系。致电时请核对内容并留电。

联系电话：0931—4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

秦皇岛市	单帅
广州市	李劲



一等奖 MD Max掌机 3名 FC3000掌机 3名

高州市	冯业翔	阜宁县	刘清	金坛市	尹震
武汉市	李肖林	哈尔滨市	王鑫	吉林市	张士钊



二等奖 11名 NDS烧录卡

长春市	白纯一	吴川市	龙家裕	上海市	徐明文
青岛市	蔡宏	西安市	王超	无锡市	徐伟
上海市	陈庄栋	朝阳市	王新	天津市	张宇坤
上海市	邓锦麒	无锡市	徐丞珂		



三等奖 6名 北通、黑角掌机周边

大连市	郭靖	深圳市	黎俊杰	南宁市	陆博杰
北京市	洪文	广州市	李梓文	梧州市	唐铭浩

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖



交流空间

欢迎各位玩友踊跃参加“交流空间”栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。

姓名：蒋佳祺　　昵称：祺

性别：女　　年龄：17

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：“《心跳》系列”、《逆转》、《铁拳》、《恶魔城》

地址：湖南宁乡一中高二446

邮编：410600　　QQ：349877309

想说的话：现在对游戏狂热，但没有沉迷……因为我明年要高考，郁闷……

姓名：钟智媛

性别：女　　年龄：17

喜欢的游戏：《FFTA》、《火焰之纹章》、《逆转裁判》

地址：广东省深圳市桂圆路果园东10号10栋503

邮编：518000　　电话：13728860926

想说的话：高三了欢迎短信联系。希望找到以后能一起去买机联机的好朋友。男女老少都好呀。

姓名：徐源　　昵称：只对你有感觉

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA SP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《火影忍者》

地址：江苏省溧阳市曙光路16号3号门502室

邮编：213300　　QQ：497084612

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，欢迎志同道合者们来信。

姓名：冯维鹏　　昵称：风之使者

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：GBA、GBA SP、PSP（快了）

喜欢的游戏：所有游戏

QQ：873434059　　电话：13427380580

想说的话：不同年龄，不同性别，同一种快乐，同一种开心。

姓名：胡佳伟　　昵称：ROCK

性别：男　　年龄：14

拥有掌机：GBA、NDSL（等中奖了的）

喜欢的游戏：“《口袋妖怪》系列”、《高达SEED》

QQ：382239313

想说的话：希望每一个爱掌机的人都能像我一样开心。

姓名：黄千里　　昵称：卡里

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA

地址：江苏省宜兴市宜城镇紫竹苑5幢506

邮编：214200　　QQ：465156785

想说的话：小编来我家乡玩啊！我当导游啊！

姓名：费思超　　昵称：飞死超人

性别：男　　年龄：22

拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP

喜欢的游戏：《马里奥》、《应援团》、《塞尔达传说》

地址：内蒙古乌海市海勃湾区二完小三年级科学组

邮编：016000　　QQ：546401740

想说的话：在下现在成为一名教师了，平时痛恨自己老师的“坏孩子”们来找我联机吧，给你们一个复仇的机会。

姓名：曾浩翔

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA、NDSL

喜欢的游戏：《逆转裁判》

地址：广东江门市江海区东海花园十一幢114

邮编：529040　　QQ：363808112

想说的话：喜欢玩游戏的加我。

姓名：邢斌

性别：男　　年龄：21

拥有掌机：无

喜欢的游戏：“《铁拳》系列”、“《最终幻想》系列”、《战神》

地址：天津市河北区王串场23段盛宇里4号楼37门401

邮编：300150　　QQ：252222783

想说的话：希望早日拥有PSP。

姓名：潘攀

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB、GBC、GBA、NDSL、PSP

喜欢的游戏：好玩的都喜欢。

地址：北京市丰台区大红门南顶小区10-4-101

邮编：100075

QQ：346353248

想说的话：最近玩GBA游戏上瘾中……

姓名：刘世腾　　昵称：西瓜仔

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏："《怪物猎人》系列"、《CCFF Ⅶ》
地址：广东省东莞市茶山镇第二小学宿舍 E 座 402
邮编：523000　　QQ：602359151
想说的话：喜欢一切关于游戏的东西，在游戏中我得到了快乐、感动、激情……

姓名：冯健　　昵称：BSYSH 轩遥

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏："《怪物猎人》系列"、"《恶魔城》系列"、"《最终幻想》系列"
地址：宁夏吴忠市利通区南门石油公司家属楼四单元一楼
邮编：751100　　QQ：736127179
想说的话：结交天下玩友，玩尽天下游戏。

姓名：李翔　　昵称：翔哥

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：小神游 SP、GBA、PSP（中奖的话）
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《牧场物语》、《火影》
地址：四川省广汉市西湖路 74 号
邮编：618300　　电话：0838-5250301
想说的话：在这里，我祝《掌机王SP》会办得越来越好！

姓名：姜渊明　　昵称：FF Fan

性别：男
拥有掌机：NDS、GBA
喜欢的游戏："《逆转》系列"、《王国之心》、《最终幻想》
地址：江苏省丹阳市皇塘镇丹泰东村西野田 20 号
邮编：213027　　QQ：704069912
想说的话：我玩故我在。

姓名：王增水

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、iDSL 两台
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"
地址：上海市徐汇区东安路东安二村 105 号 45-46 室
邮编：200032
想说的话：我支持任天堂，是因为被它炫目、好玩的游戏所吸引。

姓名：程静　　昵称：飞来飞去

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏："《最终幻想》系列"、"《口袋妖怪》系列"
地址：广东省中山市西区沙朗建行宿舍 103
邮编：528401　　QQ：305908491
想说的话：Play game or study, this is question.

姓名：刘国光

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、"《洛克人》系列"
地址：广东省东莞市木头镇刘屋村昌盛大厦 C 座 302
邮编：523626
QQ：376594819
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

姓名：符鼎　　昵称：X-MAN

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《泡泡龙》、《实况足球》，好玩的都喜欢
地址：浙江省台州市黄岩区城关前洋头里 4 弄 66 号
邮编：318020
QQ：81373470
想说的话：结交五湖四海的异性朋友，琉璃这样的美女优先欢迎！

姓名：陆思立　　昵称：螺丝乱

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏："《怪物猎人》系列"、《太鼓之达人》
地址：上海市嘉定区嘉定二中高三（11）班
邮编：201802
想说的话：等我做了 SONY 的老大，就请期待 PSP Super Lite 吧！

姓名：沈骞如　　昵称：Ray

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC、GBA、GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《怪物猎人》、《恶魔城》、《光明之魂》
地址：江苏省苏州市相城区阳澄湖中路 28 号 311 室
邮编：215131
想说的话：我的自制程序们快回来吧！

姓名：杨文杰　　昵称：P.Man

性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBC（坏）、GBA（坏）、PSP 粉红（想卖）、PSP-2000 粉红（想买）
喜欢的游戏：《高达》、《怪物猎人》、《山脊赛车》、《火影》
地址：广东省江门市新会区会城镇工业大道10号705
邮编：529100
QQ：363256977、394438607
想说的话：小P改良版，我要中到你！热爱小P的MM加我 Q 吧！



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“PSP充电”、“新版PSP”、“NDSL屏幕偏移”的硬件问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台开播啦，还是闲话少说，进入本辑FAQ问答时间吧！首先是河北唐山读者**叶子枫**向我们询问，玩PSP能不能像玩NDS那样边玩边充电，而要用电池玩《CCFF Ⅶ》这样的大作又能支持多久。首先，PSP肯定是可以边玩边充电的，这一点不用怀疑。至于使用时间，《CCFF Ⅶ》并不算最费电的游戏，玩3到4个小时应该没什么问题，当然，具体时间与你玩ISO还是UMD、开几级背光亮度还是有很大关系的。最费电的官方游戏应该是PSP平台的《战神》，因为CPU解锁，以333MHz全速运行，耗电量自然要比其他游戏多。最后，感谢你在信里对编辑们的关心和祝福。

看完上面的广告，想必大家都知道米格最近在忙什么了吧，“FAQ电台”有关PSP的所有软硬问题都会在《PSP宝典》中给大家一个权威的解答。接下来让我们继续看一则来自**吴择雄**玩友的问题，他向我们询问73辑“米饼教室”中被饼干拖来上课的宇轩为何只有“起立”一句台词，虽然宇轩本人比较色，但也不能这样欺负他啊。不好意思，这封来信貌似应该上“掌门人”，不过米格实在是很赞同玩友的观点，一不小心就把它念出来了。让我们挑过这条信息，广告之后继续关注下位读者的问题吧。

我要解答的最后一个问题来自河南焦作的**刘冠阳**读者。他向我们询问新版PSP在按键、液晶响应时间等方面是否有改进，以及NDSL的屏幕偏移是指什么情况。新版PSP的确改良了按键，手感要比以前好一些，而且屏幕更亮，这一点米格在评测中早就解释了，液晶响应时间倒是没有太大的改进，不比旧版PSP强多少。不过新版PSP表面没有透明烤漆的设计确实比较让人不爽，一旦磕了碰了都会留下很难看的痕迹。至于NDSL的屏幕偏移，主要是指NDSL屏幕安装不准，与周围外壳的框框四边不对齐，实际上这种现象对触控游戏精准性等方面都没有影响，只是看起来不爽罢了。

接着来看关于游戏方面的提问，上海玩家**高杨**问，“《FFTA2》的法律对敌方有没有效果？敌人破坏法律的话对我方有没有影响呢？如果最后一回合破坏法律的话，能否得到裁判的额外奖励？”本作中的法律设定只对我方有效，对敌方是没有效果的。不过有些法律和敌方也有关系。比如说“被偷盗禁止”的时候，如果敌方使用“盗い”指令的话，规则就会被算为破坏（网络上许多人都把这条法律的意思理解错误了）。好在这样的情况不算多，一般先把会偷盗技能的敌人直接秒杀即可。最后一回合破坏法律有时依然可以得到奖励，而有时则算作被破坏，具体哪些法律适用还需要研究。

洛阳的**常哲**玩友来信问到：“我PSP的R键出了毛病，不管我按还是不按，在游戏里它都是好像一直被按着那样。而且这个毛病时好时坏，我快被烦死了，求各位指点！”常哲玩友遇到的这个问题似乎比较普遍。引起这个问题的原因一般是按键与电路板之间进灰，造成电路接触不良造成的。动手能力强的玩友可以自己拆开机器，把按键下面的导电橡胶与电路板清理一下；没信心的玩友还是把PSP送到可靠的店家去修理吧。

PSP版《寂静岭 起源》作为一款优秀的恐怖游戏确实没有让我们失望，不过剧情部分并没有很全面地解释清楚整个故事起源，反而又增加了若干个新疑问。反正"《寂静岭》系列"的剧情本来就晦涩，可能官方也没有想解释清楚的意图。好，我们接着来看问题。

继续来看浙江**崔健**的问题，"小编们工作辛苦了，小弟最近在玩《恶魔城X 历代记》，下面有几个问题想请教一下，1.我将游戏通关以后完成率仅仅只有20%多，这是怎么回事啊？2."BOSS RUSH"模式现在没开启完全，具体方法是什么？3.重制版附带的《月下夜想曲》里的玛丽亚和SS版那个一样么？1.游戏的完成率和音乐碟的收集以及表、里关卡的达成情况有密切关系。崔玩家应该是没有完成多数的里关卡才会出现完成度低的问题。2.只要将表、里关卡的BOSS全部打过一遍就能将"BOSS RUSH"的四种模式全部打开。3.玛丽亚是游戏厂商全新设计的，招式和出招方法都发生了大幅度的变化，喜欢这名角色的玩家千万不要错过。



接着来看问题，南昌**王曾皓**提问，"众小编好，我有问题想问一下，1.PSP上《高达 战争编年史》中能力值升出格子会怎么样？2.我有两根记忆棒，换多了对机子会不会有什么影响？3.《最终幻想战略版 狮子战争》中的算术士的算术对象中，高度、CT、素数、5、4等，到底是怎么算的？看攻略看不懂，能说明一下吗？1.就是能力突破，而且用来升该项能力的pt要比没突破前要多。2.对机器影响不大，但对记忆棒会有影响，正在读取文件时拔插可能会导致文件损坏，频繁地拔插记忆棒更会造成记忆棒金手指（与PSP的记忆棒插槽连接的金属片）的磨损，如果是组棒，会导致接触不良使得记忆棒使用寿命大大降低。3.其实很简单，那几个选项就是玩家需要算术的对象而已。例如依次选择"高度→5"，那么就表示屏幕内所有处于5的倍数高度的单位都将受到攻击。

11月份真是大作不断的一个月，家用机平台上的《真·三国无双5》、《使命召唤4》、《超级马里奥 银河》以及《皇牌空战6》，而掌机平台上有《恶魔城X》、《寂静岭》和《马里奥聚会DS》坐镇，刚过完光棍节的朋友不要郁闷了，快快拿起游戏来排解心中的不快吧。

北京**王小雨**的来信问题，"《新牧场物语 魔法工厂》的第五个洞中的BOSS好难哦，有没有什么好方法啊？大家都多少级过的？拿的什么武器？"其实这个BOSS很好解决的，等级不是关键，武器比较重要。如果之前能够拿到风属性的剑——天之从云剑的话，难度就能有所下降。同时，BOSS在水中的时候是无法攻击到它的，所以要引诱其上岸后再采取攻击。BOSS发动的几种攻击其实是有规律的，注意观察后很好躲避，其中要注意的是BOSS召唤的水精灵，既不能无视它们也不能花过多的时间和它们战斗，所以这里比较考验运气，多挑战几次吧！





最后依旧是《怪物猎人P2》的问题，来看看广州**洪玮聪**的疑问，"1.雄火龙的逆鳞出现的几率是多少？2.对付金狮子时用睡眠武器配爆弹还是用冰片好打啊？1.从下位雄火龙的尻尾上挖到火龙的逆鳞的几率是3%，上位任务是12%，奖励的话下位火龙破了头为4%。2.这个问题比较主观，论输出的话，无可置疑，睡眠＋爆弹的确能在短时间造成大伤害，但是如果是持久性的话，还是冰片要好一点，当然其中还得考虑个人技术等问题。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报到此结束，我们下辑再见吧！



马修

◆本月对我个人来说，最高兴的事情就是《真·三国无双5》发售，我的PS3也终于结束了自《高达无双》封盘后便一直落灰的日子，工作之余玩上一小会，进度蜗行中……

◆掌机游戏方面，除了一直没放的《钻石·珍珠》，NDS上最新的《乐高星战》也不错，PSP则好久没玩了，既然《战国无双2》的正传、帝国、猛将传都出完了，我也就期待一下PSP的《激·战国无双2》吧。

◆搞到一本十分难买的《龙旗下的臣民》，是19世纪中叶一位传教士为帮助同行了解当时的中国人、方便传教而描写当时的中国社会礼俗的书，仅仅看了开头就发现，当时中国人的礼俗习惯不用说外国人不知道，就是百年之后我们这些后代也是知之甚少。

胧月

◆上辑宇轩在小编寄语里说了两只老鼠的故事，其实就我的看法而言，老鼠不光得知道挣扎，更重要的是还得知道奶油经过搅拌会变成奶酪这一科学道理，否则只是单纯的运气罢了——毕竟两个不识水性的人掉河里，反倒是乱挣扎的人先挂掉。

◆再举个例子，现在很多快餐文学上喜欢通过什么"微软面试"、"名师收徒"等编造出来的小故事来指点人生（说直白点就是骗稿费，微软也真够冤枉的）。比如微软的HR问你，假设你是挖井人，挖了很久挖不出水来，你是坚持下去还是换个地方？这种破问题其实没有标准答案，你得纯迎合HR的喜好来回答。你回答继续挖吧，人家说你死脑筋不懂变通；你回答换个地方挖吧人家又会说你没有恒心不足以成大事——因此，你与其考虑这种快餐哲理，还不如多想想办法调查清楚HR的爱好，现实就是如此。那些编造出来的故事里所谓的"睿智人士"，遇到另一个HR没准就领便当了。

LIKY

◆最近的休息日经常跟朋友去爬山，秋高气爽，正是登高时节，这种亲近大自然的方式能让身心得到极大放松，我非常喜欢，大家有空也多出去走走哦。

◆在米格的推荐下，买了一条专门缓解颈椎病症状、含有钛分子的项圈，戴上后好像还真的有点效果，不过不知道是不是心理作用，管他的，反正也不碍事，戴着总比不戴好。

◆看了上海游戏音乐会的现场影像，一下子就被震撼了，以后如果还有这样的音乐会说什么也要现场去感受一番啊。最近也开始留意本地音乐会的相关信息，据说每周都有两次免费的音乐会，嘿嘿，休息的时候就去。

米格

◆最近陷入严重失眠状态，心里也明白，有觉睡已经算不错的了，应当好好珍惜，可这脑袋就是不管事了，痛苦中……

◆最近看了许多有关办公室一族综合症的各种症状，看来自己也要小心一些了。各位读书的学生朋友也要多多注意，问题都是从小积累下来的。

◆收到了许多国内新版PSP周边，质量正在考察中。不过总体上说国内周边在外形上进步越来越大，值得称赞。

◆楼下的游泳池终于建好了，可深圳的夏天都已经过去了，让我每天上下班盼啊盼，结果入冬了、搬家了它才建起来，恨！

琉璃

★秋意？冬季？

总算在进入11月后感受到了丝丝凉意，虽然枝头的绿叶仍未变黄，但是再过半个月左右他们也会随着秋风渐渐落去吧。不过，北方的很多城市都已经进入了冬季，这里才有了淡淡的秋意。对于喜欢温暖气候的自己来说，这也算是小小的幸运吧。

★许愿

听说在某个论坛的留言中输入"[ITEM]许愿物[/ITEM]"，就能实现愿望，自己也忍不住尝试一下，至于许的什么愿呢？保密！

★"十分钟"和"马上"

马修：琉璃，交小编寄语！

琉璃：十分钟。

咕噜：宇轩，你的稿子呢？

宇轩：马上。

"十分钟"和"马上"真是很不错的拖延口头禅呢……

紫枫

◆液晶

月初时购入电脑一台，配置不高，也不算低，比较满意是那个22寸显示器。本想空余时间在家里可以做做东西来练手，可实际做出一张图的时候发现显示器竟然出现色温不和谐的问题，大汗淋漓地送到商家那里进行更换，郁闷的是那里的同款尺寸的液晶显示器或多或少都有类似问题，再看过同一价位的其他品牌居然也是如此。郁闷之余，只能一边仍然大汗淋漓地将尚算可以接受的那台显示器拖回家里的同时一边感叹："谁让你穷得买不起专业的，将就一下吧……"

◆生活

近来迷上饮茶，虽触及此道时日尚短，远不及"品"之一字，然闲暇之余，颇爱独自在客厅的沙发上沏上一壶。某人曾以此批评"过于奢侈"，只得苦笑——我现在家里的饮料除了酒，就只有茶叶了。

宇轩

1.参加了UT攻略组成立两周年的聚会，想想时间也真是过得快。刚加入UT的时候组员只有几名，现在光深圳的就能凑够一大桌。顺便提一下，胧月也混在聚会的队伍里客串了一把。

2.最近物价涨得简直是没谱，前天在便利店买了一瓶午后红茶，售价是3元2角，第二天变成3元5角，第三天再买时就成了4元2角……天啊，就算是游戏里也没有售价这么不稳定的时候啊。

3.《Clannad》比想象中的好看许多，虽然没玩过游戏，但凭借着《Air》和《Kanon》的经验，练就出了一身"看LOLI外表识性格"的功夫，估计大致能够把剧情猜个七七八八吧。有时候，一面猜着剧情一面等着下一集播出也是挺有意思的。

羽纹

★对《恶魔城X 历代记》里附带的《月下夜想曲》略带不满，居然是以PS版为基础的，原本预定在掌机上重温本作的计划随即变得兴趣全无……

★闲暇时刻将《柯南》的最新剧场版看了一下，总体感觉不错。不过不知出于何种原因，现在急切期盼这部时间跨度超长的动画能早日迎来大结局。

★最近估计是疲劳的原因，已经连续几天出现在床上使用电脑不超过半小时就不知不觉睡着的情况，且醒来的时候一般是凌晨三四点，以半醒状态跑去卫生间洗澡后回来又继续睡……等这辑截稿后一定要好好地调整一下。

软饼干

◆11月的游戏真是太多了，除了PSP上的《寂静岭 起源》以及家用机上的《真·三国无双5》和《使命召唤4》这几款一线大作外，还有N多二线作品等着玩家们来体验，真是感觉游戏时间严重紧缺。

◆FPS大作《使命召唤4 现代战争》是每天下班必练的功课，导致我每天晚上12点才想到回家。(一 一)联机对战巨爽无比，但惟一遗憾的就是网速不够流畅，看到游戏中其他人的信号强度都是满的，而自己却只有两格信号，只能无奈地叹口气了。

◆由于下班一直在单位打游戏，导致自己一直追着看的美剧、日剧和动画片都无暇顾及，得想办法挤点时间出来。

雷伊

■没有好片子看的时候QQ了一下雨滴小姐，才得知《医龙2》竟然已经出了（顺便被鄙视了一下火星程度）。前作被我们几个同好称为热血RPG（前几集收同伴，最后PK最终BOSS，还有隐藏BOSS的说），《2》看完前3集后发现还是如前作般好看，那种时而热血时而紧张时而感人的感觉又回来了，不过同样由AI演唱的片尾曲貌似没有前作好听了。

■没买到《真·三国无双5》限定版，倒是把《马里奥银河》马里奥篇的120颗星星收集全了，继续收集路易篇的星星……

鸟冬

◆《寂静岭》惊魂——某日在公司打《寂静岭 起源》到深夜，本来就被游戏里的气氛感染神经绷得紧紧的，突然不知道什么原因旁边突然发出一声巨响，吓得我连手中的机器都扔了，还好没摔坏。

◆《寂静岭》惊魂续——某日下班回寝室，刚想开灯发现灯不亮了，遂以为灯泡烧了到处找备用灯泡时，灯又自己亮了……



◆动画恶补——被胧月推荐看《高达00》，结果第一集就被那几个主角无情地惊艳了一番……看来还是纯正一点的机器人动画适合我。这个等我有勇气的时候再看吧。



栏目主持 米格

进入11月份，“天下聚会”开始向各个中小城市进军，不再只是北京、上海，为了能让更多人体会到聚会的乐趣，我们又开始了新一轮的活动。这次带来的聚会报道来自西安，而聚会预告来自六盘水和昆明，让聚会的脚步踏过更多城市。下面就一起来关注本辑“天下聚会”的内容吧！

10月28日，古都西安GUP聚会行

玩家篇

文 强强

10月28日，对于很多人来说是一个平凡的日子，但对于古城西安的众多电玩迷们来说，却是一个令人兴奋的节日，连续几天的阴雨天气也挡不住广大玩家的热情与期盼。每个人等这一天已经很久了，陕西GUP“天下聚会”第二弹——“天下聚会，一切你做主”今天就要开始啦！

早在聚会开始前一周，就得知这次陕西玩家联盟为各位游戏迷们准备了很多精彩的节目。次世代主机Wii体验，以及PSP、PS2、NDS游戏比赛，Cosplay表演……我练了半年多的《山脊赛车2》终于有了用武之地，与众高手们一较高下，想起来就让人兴奋，而且参加比赛不但可以为自己争得荣誉，还可以得到丰厚的奖品，如此一举多得的机会，群里的朋友们可是早就开始摩拳擦掌了。这次比赛的游戏呢，我在这里也做个简单介绍吧！PS2上的游戏有《铁拳5》、《PES6》，PSP上的游戏有《怪物猎人P 2nd》、《DJMax2》、《山脊赛车2》、《高达连邦vs扎夫特》，NDSL上的游戏有《马里奥赛车DS》、《应援团2》和《俄罗斯方块》。为了使聚会内容更加的丰富，主办方还特意邀请了“C-II”、“We Will”、“零之乱”、“自由人”等30多位西安本地著名的Coser为我们带来精彩



的Cosplay表演。比赛之余看看这些精彩的演出应该是一件很惬意的事情。那么接下来请大家跟随我的脚步来感受一把聚会当天的火爆气氛吧！

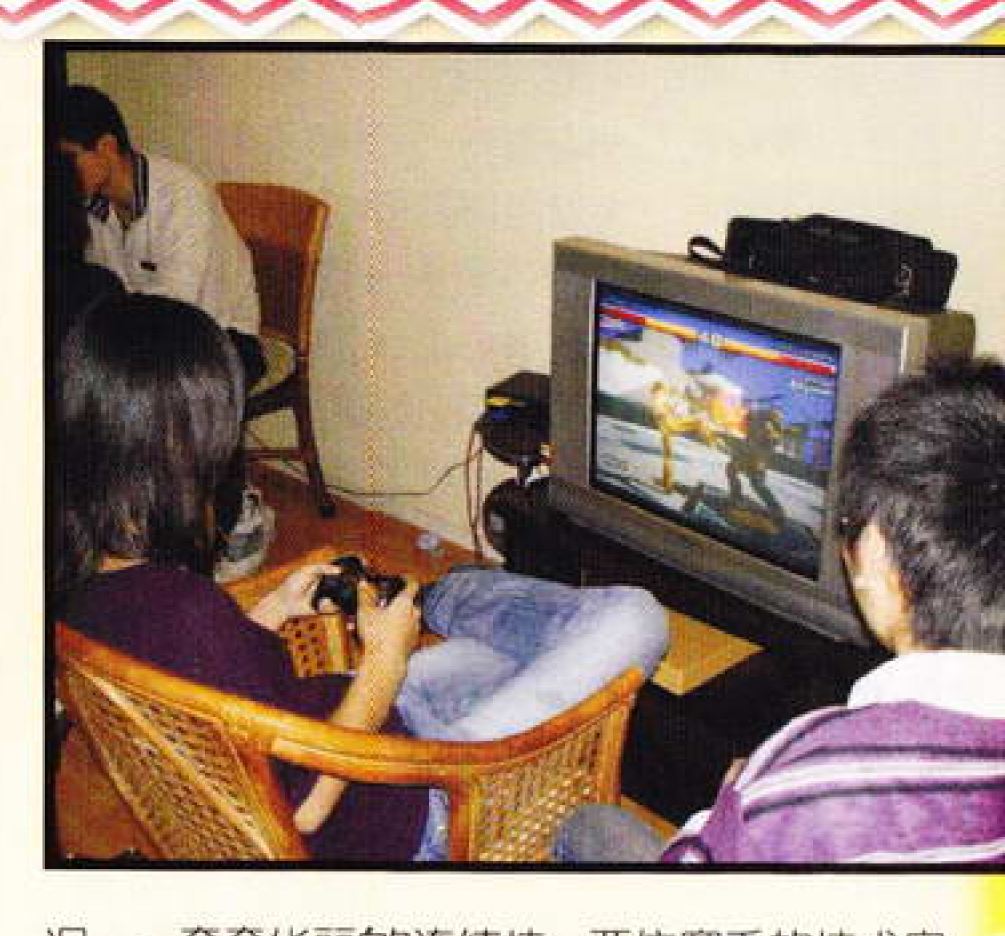
早晨9点30分，诸位工作人员们就来到了这次聚会的会场——西安军安王朝大酒店24楼。他们不辞辛苦地把聚会所要用到的一大箱东西搬到会场，只见好大的一个沉甸甸的箱子从我眼前飘过，这次奖品一定很棒吧（笑）！为了保证大家体验游戏的时候不会出现问题，工作人员赶快把PS2、Wii都安装、调试好。而这些主机、电视都是由陕西玩家联盟的各位热心玩友为大家免费提供的，实在让我这个空手来玩的普通群众感动不已。准备工作就绪后，玩

家和各位Coser也都陆续到达会场。于是，早上自由练习时间开始了，组织者们在中间为我们这些聚会新人介绍了这个大家庭中的活跃分子后，在他们的带领下，我也很快就找到了一帮志同道合的朋友，开始和大家联机玩起了游戏。下午就要开始比赛，我也就趁着现在多适应适应对手，以便下午能够发挥出真正的实力，而且能和这么多玩友一起联机本身也是件非常快乐的事情呢。

下午两点，聚会正式拉开帷幕。只见大家三五成群地坐在舒适的沙发上，喝着清香的茶水，吃着美味的瓜子，主持人上台交待了聚会的安排后，活动开始了。发表游戏心得、第一轮游戏比赛海选，每一个人都在快乐地忙碌着。正当我们都沉浸在游戏氛围中不能自拔的时候，三点的钟声响起，经过长时间精心化装、排练之后，大家期待已久的Cosplay团体演出终于开始了，有众人喜爱的《犬夜叉》，《火影忍者》里的神秘组织“晓”，令人着迷的《死神》第五队队长“蓝染”，歌声柔和甜美的“拉克斯”，激情的化身“娜娜”等等，让观看表演的玩家从游戏的乐趣里又陶醉到有趣的表演中。看着自己所喜爱的动漫、游戏人物出现在自己面前真有些兴奋不已呢。表演结束后，还不等主持人数完3、2、1，我们一群人就像饿狼一样扑上台，冲过去找自己心怡的Coser合影，心情那叫个激动！

下午四点钟，决赛正式开始了。我们先看看《PES6》的比赛现场吧，两位游戏玩家正在进行激烈的攻防战。游戏中的球员在两位高手的控制下仿佛都变成了现实世界中的顶尖球星，突然一个下底传中，紧接前场一记头球，伴随周围玩家的喝彩，球应声入网，比分变成了1比0。我们再来看看《铁拳5》比赛现场的热





况，一套套华丽的连续技，两位赛手的技术实在让人瞠目结舌，拳头一次又一次落在对手的身上。不过是比赛总要有胜利的一方，当K.O.的画面出现在电视屏幕上时，除了胜利者脸上的笑容外，我们还看到了失败者的友好祝贺。“天下玩友是一家”，本着“友谊第一、比赛第二”的原则，每个人都玩得非常开心。PSP版《山脊赛车2》的比赛场面也是十分激烈，每一个玩家用自己纯熟的技术展现着赛车漂移的华丽，原来我还认为自己的《山脊》技术还算不错，可看了大家的表演，才发现自己原来还是一只菜鸟……最让人振奋的还要数《DJMax2》的比赛了，拥有全球官网排名第一美誉的Freed也来乱入表演了一番，看着他的手指在PSP上飞舞，OTL，比赛桂冠被谁摘走，我就就不用多说了吧。

随着天色渐渐变暗，比赛也渐渐进入尾声，但此时所有玩家的心情却空前高涨，因为各个项目的决赛在此刻轮番上演。晚上七点，所有项目的冠军都顺利诞生，看过了他们的技术，才让我认识到自己水平的浅薄。不过相信每个玩家心中都会和我抱着同样的不甘心，为下届聚会做准备吧。经过了颁奖仪式，今天的聚会也落下了帷幕。为什么那么多的豪华套装没有一个是到我手里的啊？忍，还是期待着下一次聚会丰富的奖品和自己华丽的演出吧！

Coser 篇

文 零の乱一人

作为一个在本地圈内小小知名的Coser，本人有幸接受了GUP的邀请，参加了这次特别的玩友聚会。到达目的地之后，便看到许多熟

悉的面孔，We Will的静姐、C－Ⅱ的雨哲，以及我们零の乱万恶之首——师傅玉大人。在漫展以外的地方，大家能够戎装相见，对于我们这些Coser来说似乎还是头一次呢。不得不感谢陕西玩家联盟的友好心意，特意找了军安皇朝这样一个富有情调的茶秀，为我们这群对华丽事物有着执念的Coser提供了一个很好的舞台。茶秀，以自然为主体的设计，四处透着木质与绿色的纯美氛围，感觉很风雅。然而，就在这风雅之中却有一股慌乱正在蔓延……

"眼线液！眼线液在哪里啊？"

"糟了，我的眼影画错颜色了，这可怎么办啊！"

"拉拉，你的裙子后面怎么还有个蝴蝶结？"

"拉拉，我的假睫毛呢？快帮我找找啊！"

每一次台前的风光后，隐藏的是Coser及后勤人员们都会经历一个"忙乱时域"，追求华丽所付出的代价，似乎也是和华丽程度相等同呢。(i_i)







在和裙撑、眉笔、唇蜜战斗两个小时之后，零の乱的Coser们终于能够出门见人了（笑）。与此同时，C－Ⅱ与We Will的各位也已准备完毕了。接下来我们陷入了嘘寒问暖、经验大放送以及相互赞叹息的交流中，直到本次的"秀"开始为止。

本次的Cos秀分为三个部分，由三个社团单独完成。C－Ⅱ打头阵，然后零の乱的各位居次，最后是We Will的华丽收尾。C－Ⅱ本次Cos的主题是《反叛的鲁鲁修》，卡莲、神乐耶、会长、尤菲、妮娜、西巴鲁……阵容实在让人感叹。We Will则一贯保持他们的个性前端，主题是《路易革命》，颓败路易王子、粉嫩白雪公主、火辣辣小红帽、温柔可人谁美人，还有威





廉王子、尤利乌斯、汗森兄妹等等，看上去也相当的专业。两支强大队伍的表演都十分出彩，无论是衣服饰品还是妆容，甚至连Coser的气质都与原作人物十分相似，引得现场观众尖叫不已。相较之下，我所在的零の乱表演就显得稍稍有些不足了。出场人物不够系统，《死神》的队长、京宫大人、女仆梦棋、拉克丝与阿斯兰等一群人居然同台演出。作为一个新兴Cosplay社团，我们的装备比不过前辈，不过大家的勇气和热情绝不比他们差！作为一个Coser，享受的是华丽的一瞬，在那瞬间里，我们可以完全释放被现实束缚住的自己，在披上服装画上妆容的时刻，以另一个时空中另一个人的身分展现自己才是表演最大的乐趣。

再次感谢陕西玩家联盟，我们收到的掌声就是对我们最好的答谢，期待下一次“天下聚会”的来临！



聚会发布帖

“天下聚会”六盘水站

聚会名称：“天下聚会”六盘水站NDS、PSP玩家交流会
聚会时间：2007年11月25日
聚会地点：钟山苑步行街2楼EG电玩内集合
聚会提供：试玩
聚会内容：让六盘水玩家都发达起来！

预计参加人数：40+
负责人：EG联盟电玩
联系电话：13595835163
联系QQ：641314346
论坛报名贴地址： http://bbs.levelup.cn/showtopic-532369.aspx

“天下聚会”云游联盟

聚会名称：“天下聚会”云游联盟——竞速主题聚会华丽登场，你够快吗？你够胆来参加吗？
聚会时间：2007年11月25日
聚会地点：昆明金马碧鸡坊好伦哥餐厅（金马碧鸡坊附近）
预计参加人数：50+
负责人：游戏妖怪
联系电话：13987149769
联系QQ：251449902
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-536423.aspx
聚会内容：
用速度证明你的实力，11月竞速主题聚会即将华丽登场。云游联盟一月一次的聚会活动即将开始11月的活动，这一次，我们做了很大的改动，一方面应各位会员要求对场地进行了更改，另一方面，主题的展开也将让比赛更加有趣，比赛更加热烈，我们精心研究的所有比赛项目都和竞速有关，但不是《马里奥赛车DS》和《山脊赛车》，为了让大家每次聚会都有新鲜感，这一次我们把以往的正规竞速游戏全部取消，取而代之的是大家更加喜爱的游戏，比赛项目包括NDS的经典之作《新超级玛里奥》、《恶魔城 废墟肖像》以及PSP最火爆的《怪物猎人P 2nd》、《恶魔城 月下夜想曲》的竞速比赛，老游戏，新比法，相信会给大家带来不一样的感受。



人总是有或多或少、或大或小的愿望，有些看似遥不可及但可以通过努力实现，有些看似可以信手拈来却至死未能如愿，不管对着星星许下什么样的愿望，那份期盼都是真诚的。本辑“自由谈”《星星坠落之时》，就是评述《CCFF7》一些人物的愿望，无论有没有玩这款游戏，我们都可以在本文中，感受到那个世界中，那些追求愿望的人们的执着



每当流星划过夜空之时，总会有人向着那一抹黑暗中的亮光许愿，因为他们相信，只要对着流星许愿，那么不管是什么样的愿望都可以实现。然而，人在其一生之中许下了多少愿望？到头来又能实现多少？仿佛夜空中的每一颗星星就代表着一个愿望，当其坠落的时候，或许愿望已经达成，或许愿望仅仅寄托在了别人身上，又或者，许愿之人早已经离开了这个世界。

《危机之源 最终幻想Ⅶ》讲述的大概就是这么一个故事，一个许多人不断许愿、不断追寻实现愿望，最后却不得不面对残酷的结局。

哪怕是再细小的愿望，也会如同那些微乎其微的星星一般坠落，消失得无影无踪。

英雄

可能你会觉得奇怪，成为英雄这个愿望真的那么细小吗？英雄代表着的是崇高的荣誉以及众人的敬仰，难道这样的愿望也算是细小的吗？笔者却觉得像扎克斯和杰涅西斯这样的人，要成为英雄实在太简单了，因为他们具备这样的实力。

扎克斯，一直向往着英雄这个称号，所以一直在尽自己的努力朝着第一级战士奋斗着。为什么要成为英雄？那就仿佛是一个目标，并没有什么特别的目的。是的，他很天真，甚至有点傻，但影响着其目标选择的却是两个人——作为自己好朋友的安吉尔，第一级战士，行事果断干练，却总在关键时刻照顾着他，所以扎克斯想向他看齐；另外一个人则是公认的神罗英雄萨菲罗斯，神罗战士最强之人，无论什么任务都能轻松完成，简直堪称完美。正因为有这两个人的存在，使得他对英雄存在着无尽的渴望。他想成为英雄，哪怕为此付出自己的一切。然而，他却因为这个不得不和昔日的好友甚至是崇拜的对象战斗，渐渐的，他的心中对英雄这个概念模糊了。要成为英雄，就必须抓住梦想，必须抓住荣誉，可他为此却必须付出沉重的代价，失去朋友，乃至自己的生命。那一刻，这个愿望他宁愿一生都不要实现。

杰涅西斯，优雅的战士，无论何时手上总有一本《Loveless》诗集。他喜欢里面的诗，更希望从诗中寻找到自己所渴望的一切，作为公认的三位神罗一级战士之一，他和安吉尔以及萨菲罗斯都是朋友，虽然如此，他却并不满意于自己现在的地位。他想要成为英雄，成为替代萨菲罗斯的英雄！因为他觉得，萨菲罗斯所做的那些他都能做到。可事实却刚好相反，无论他如何在暗地里和萨菲罗斯较劲，结果输的人都是他自己。想变得更强，想成为英雄，到头来，自己却什么也不是，还连起码的梦想和荣誉都失去了。他只是个怪物，霍兰德博士满足自身欲望的G计划中的一个失败品，注定要劣化而死的人。绝望吗？或许吧，所以他才会


もう、そっちでは生きられないのさ——

自暴自弃地大开杀戒，一步一步把扎克斯逼入绝境，最终却仿佛自己所渴望的那样死在扎克斯手中。选择一个战士的归属，这也许才是他最后的愿望。

普普通通的人

对于最为普通的我们来说，身为一个人实在太普通了，太司空见惯了。可对于有些人来说，人，或许是他们永远也无法到达的一个领域。所以，他们才更加渴望成为人，更加向往着人的平凡生活。遗憾的是，他们的这点愿望也无法实现，那只是奢望。

安吉尔，扎克斯的好朋友兼前辈，总是把梦想和荣誉当成口头禅挂在嘴边。他随身背着的大剑就是荣誉的象征，所以几乎没人看到他使用这把荣誉之剑。但就是如此珍惜此剑的他，也会在关键时刻为了救扎克斯而挥动大剑。他很珍惜这个朋友，却偏偏在最后知道了自己的身分——G计划最完美的作品，父亲霍兰德的杰作，就连母亲也是这个被欲望占据了的疯狂男人的实验品。他迷失了自己，不知道该怎么做，不知道自己眼前的道路究竟通往何方？“我就是个怪物，怪物便应该以破坏为目标”他曾经如此自嘲。

“翅膀并不代表着怪物，你是天使！”一直到扎克斯出现在他的面前，或许他才真正找到了自己的愿望。“天使的愿望，就是成为人类。”他想唤醒同为G计划牺牲品的杰涅西斯，想让自己成为人类，但这却仅仅是个幻


俺はモンスターになってしまった

想。绝望了的他，为了让自己能作为一个人而活下来，硬是交出了自己的生命和扎克斯战斗。抓住梦想，还有荣誉，成为他惟一能给好友的遗言。

萨菲罗斯是个近乎完美的人，虽然外表冷漠，但他的的确确是个完美的英雄。没有架子，珍惜朋友，又懂得照顾部下。又有谁知道，他其实真的渴望自己只是个普通人，能和大家一起平常地生活着。可在其心中却总存在着一个疑惑，从小他就知道自己和普通人不一样，非常不一样。他除了名字“杰诺瓦”外便一无所知。当他只是个孩子时，或许并不会太在意这些；可进入神罗成为战士后，一直没有朋友的他却交到了安吉尔和杰涅西斯这两个朋友，他很珍惜这份感情，甚至因此拒绝执行抓捕这两人的任务。即便如此，一直以来这种奇怪的感觉却总是挥之不去，同为战士的杰涅西斯负伤需要输血，可却不能用他的血。为什么？为什么别人的血就行，而惟独自己的不可以？他怀疑着自己的存在，一直到尼布尔海姆执行任务的那一天。魔晃炉中，他终于确定了一件事情——自己并不是人类，而是宝条创造出来的真真正正的怪物。如果不知道这件事情，或许他那竭力想让自己成为人类的愿望并不遥远，但命运却选择了让他知道一切。没日没夜地独自一人关在资料库中查找资料，令他离人类这个细小愿望越来越远，知道了真相的他更失去了人性，嗜血一般屠杀着看到的每一个人，疯狂地破坏着一切。至此，他再也不可能是人，而是恶魔，史上最恐怖的恶魔。



坚强的人

童年的克劳德是一个自卑而软弱的人，总是被人欺负，总需要青梅竹马的蒂法来保护他，替他出头。即便如此，他的生活并没有改变，蒂法的帮助只会令他更加自卑，一个只能躲在女孩身后的人，算什么男子汉。所以，他打从心中渴望自己能够成为一个坚强的人，一个可以独当一面并保护蒂法的人。于是，他选择加入神罗，希望能借此锻炼自己，让自己变得更加强。可是就算环境改变了，他本人却仍旧没有一丝的变化。是的，他仍旧是个软弱无能的男子，一点都不强。如果没有遇到扎克斯，或许他这辈子都会让自己掩盖在那空虚的头盔底下。



扎克斯的阳光和永不放弃的精神感染了他，同样也是乡下出生，他可以成为战士，为什么自己不可以？虽然到头来，克劳德还是一事无成，使得他即使回到了自己的故乡，仍旧无法正视这里的一切。头盔成了他自卑的标志，哪怕看见蒂法，他仍旧无法摘下头盔。变强了又能如何？变强了就能让自己不再自卑吗？不，他要变强，仅仅是为了保护蒂法。所以，当他看到蒂法以及扎克斯被萨菲罗斯打成重伤时，会忘记恐惧拼了性命地冲上去，那才是他隐藏着的力量，为了保护珍视之人而发挥出来的力量。之后的时间，他忘记了一切，眼前却只出现一个为了自己而付出生命的人的身影。渐渐的，记忆混乱的他把自己崇拜和最向往的那个人当成了自己，而将最真实的那个自卑的自己藏在了记忆的深处。是的，他的愿望实现了，他变得坚强，可那个他却并非真正的他，不过是一个虚假出来的幻象。

永远在一起

艾莉丝，多么好听的一个名字，拥有此名字的女孩也是一样的美丽动人。她很纯真，很乐观，对周围的人充满了爱心，没有人不喜欢她。然而就是这样一位天真烂漫的少女，却也有内心的恐惧。童年的阴影使得她恐惧着上层世界，恐惧着那个在旁人眼中再正常不过的蓝天。蓝色的天空，好像会把自己吞噬一样。扎克斯的到来，却让她的世界发生了很大的改变。无欲无求的她，只是在教堂中种植花朵，从未想过原来这些花是可以拿出去卖。她喜欢扎克斯那双蓝色的眼睛，渐渐的，她不再害怕天空，并有了勇气想去上层城市看看。她和扎克斯之间的感情是潜移默化的，波澜不惊却又耐人寻味。她只是很单纯地认为，这里



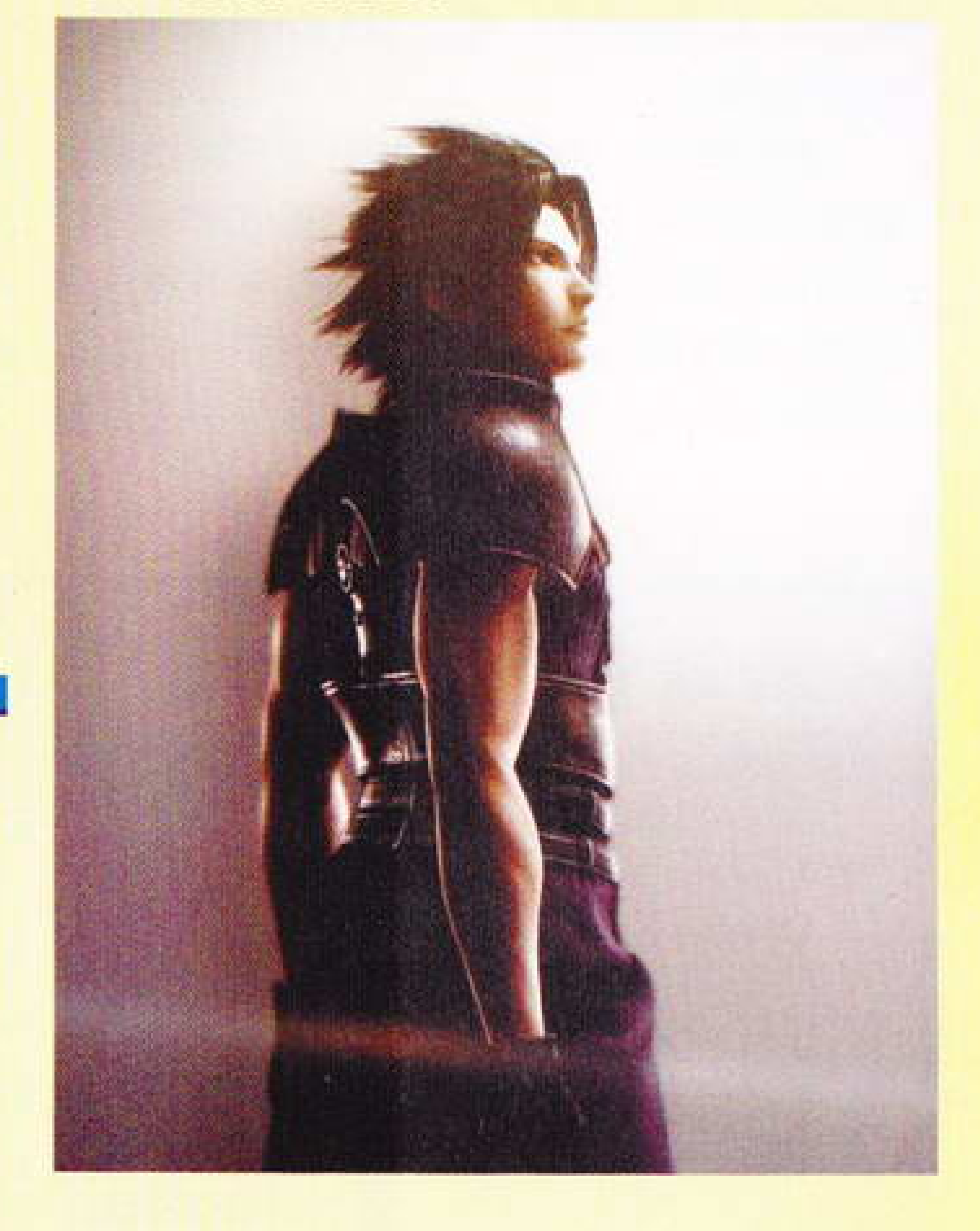
的生活很恬静，而和他在一起，自己很开心。于是，她越发渴望扎克斯能多一点时间来陪伴自己。可扎克斯却是个大忙人，总是忘记了这点，总是被任务搞得无法令她如愿。

“我想要实现的细小愿望有很多，但这些你都会忘记，所以最后只剩下一个，那就是希望能永远和你在一起。”这个愿望很难实现吗？不难，很简单，甚至根本就不算什么愿望。但喜欢捉弄人的命运却令她这个看似细小简单的愿望永远都无法实现。扎克斯失踪了四年，在这四年中，艾莉丝失去了他所有的消息，但她却不愿意就这么放弃，于是日复一日年复一年地写信，哪怕每封信都是有去无回。一直到最后的那一封信，第89封信。也许她已经知道扎克斯回不来了，或许就如同心有灵犀一般，在那个下雨的日子里，透过教堂顶部落下的雨点，她那张美丽的脸上多了一分悲伤，不知道为什么，雨水仿佛成了她的泪水，伤心的泪水。

自由

自由，一直是人类所向往的，活得自由自在，不受束缚，活出真正的自我……但这些对扎克斯而言，却是那么的遥不可及，就如同永远也无法跨越的鸿沟一般。曾经，他想成为神罗第一级战士，后来，他成功了；曾经，他想成为英雄，到底成功了没有？我们不知道，只知道他的的确确完成了任务，杀死了自己的好友安吉尔，并背负起了安吉尔的荣誉和梦想，用安吉尔交给自己的话语来教导后辈。然而，萨菲罗斯的暴走却令他彻底失去了自己的一切。他成为了宝条的实验品，并在四年后苏醒救下同为实验品的克劳德，今后要怎么走，自己所要面对的又是什么？迷茫中他从未放弃过希望，因为此刻他只是想实现自己最微不足道的心愿——作为自己而自由地活着。所以，不管处境多么的危险，神罗部队有多么的穷追不舍，他都没有放弃过，还总在设想着当自由哪一天降临的时候，该如何生活下去。送走了杰涅西斯后，他几乎已经没有了去向，可艾莉丝的第89封信却又令他燃起了希望，他要回去，他要见到艾莉丝。明明神罗内部已经有人准备帮助他，明明自由已经近在咫尺了，可他所要面对的却是神罗部队的千人拦截之势。他不想就这么死，他要活下去，他要保护朋友克劳德。但面对如此强大的敌人阵容，就算是他，也感觉到了无力。

记忆越发模糊，那里面有他的朋友，也有敌人，有亲人，更有必须打倒的人。最后，他的身体千疮百孔，脑海中却还浮现出艾莉丝动人的微笑。那时候，其实他已经死了，可就是那股意志仍旧坚持着不让自己闭上双眼，一直等到克劳德过来。“你要连我的份一起活下去，然后，抓住梦想和荣誉……”闭上了双眼，他把本该属于自己的自由交到了朋友手中，他安心地走了。



一直梦想，
实现自己微小的愿望，
如孤独夜空中星星的彷徨，
仿佛人们的心愿，
不声不响地划破漆黑，
落入未知的前方。
小小星星坠落之时，
抹去失落者心中的悲伤。

玩家点评

游戏的最终目的是用来玩的，而对于熟悉的游戏，每个人都有自己的看法和见解，这个小版块就是给大家一个简短点评游戏甚至主机、事件的地方，这里不同于《黄金眼》，在这里你可以按照自己的思路来畅所欲言；这里也不同于"自由谈"中其他评论游戏的文章，只需600～610字来简评一下游戏即可。该版块长期面向所有读者征稿。

评论人 古梓

荒野兵器 交叉火力

PSP / S·RPG / SCEJ

早前还总怀疑把这么一款经典的RPG改成了S·RPG后，是否会让"《荒野》系列"彻底变味，但事实却证明这些都不过是笔者杞人忧天了。亲切的口哨声以及动听优美的音乐、熟悉的技能、还有S·RPG中少有的解谜要素，这些交织在一起却又能保持着畅快淋漓的节奏感，实属难得。笔者不禁感叹，这的确还是《荒野兵器》，属于我们所熟悉的那个《荒野兵器》。

游戏很难，系统的多职业设定和技能搭配堪称游戏中一大重点，没有最强的职业和技能，只有最适合该战局的配置。不注重这些培养以及技能的合理搭配，一味蛮干，就算等级再高也是死路一条，这也就导致每关开始前的教导必须仔细看完，看了你就九死一生，否则肯定"十死无生"。(笑)

游戏的画面很精美，或许在看静态图的时候总觉得过于马虎了事，可当你旋转一下视角便会发现，原来厂商对于场景中的一草一物的描绘是如此细致，丝毫没有半点偷工减料。

剧情方面一如既往地优秀，讲述着一个为了坚强少女不断战斗的故事。游戏中对每一个主要角色的描写都极为细腻，加之表情丰富的精美角色图，一下子就能引起玩家的共鸣。更难能可贵的是，游戏重要剧情的台词居然有语音，台词量丰富得令人吃惊步。虽然没有动画，但在合适的时机以一幅合适的图片再加上各声优的倾情演出以及那出现得恰到好处的配乐，好几次都让笔者深陷其中，情不自禁地把感情灌注在了这些角色的命运经历之上——游戏做到这份上，咱还敢奢求些什么？

分数 8

蜘蛛侠 敌友难辨

评论人 无用之斧

NDS / ACT / Activision

游戏开头的CG令人惊叹，虽然时间短，但十分精致，看来只要厂商敢花钱，没有什么不可能的。

开头虽然华丽，但游戏的实际画面却令人不敢恭维，游戏采用的是全3D画面，背景贴图还算可以，但人物的表现就有些差强人意了，加上离得又远，给人一种很模糊的感觉，看来机能有限确实是硬伤。关卡之间的过场动画放弃了3D，采用了一种静态画面加入特殊效果的方式来表现，有些像PSP上的数字漫画小说版《MGS》的风格，感觉很不错。



传统的美式ACT很注重操作，本作也不例外，而且手感还不错，游戏中的每个角色都有属于自己的连续技，而且拳和脚是分开的，可以组合不同的攻击方式，每个角色又都有各自不同的必杀技，通过消耗体力来发动，普通拳脚攻击处理的也很成功，那种拳拳到肉的感觉很真实，敌我双方的硬直时间做得也很合理，一定程度上保证了游戏的流畅性。游戏中没有真正的GAME OVER，角色的HP在不作战时可以自动慢慢回复，即使HP为0时，只要在地下躺一会，接着HP又会自动恢复1/3，看来超级英雄打不死是定律了，游戏则也因此没有了难易之分。游戏中一路打打杀杀难免会令人感到枯燥，于是厂商又在流程中加入一些Mini游戏，共有四种，难度也是由浅到深，不过感觉有些鸡肋，可有可无。背景音乐也一般，从头到尾好像同一个曲调，而且效果也很差，感觉有些杂音，听着很模糊。

分数 7.5



PSP 荒野兵器 交叉火力
ワイルドアームズ クロスファイア

◆SCEJ◆S・RPG◆2007年8月9日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边

本作是掌机平台上一款不可多得的S・RPG大作，它集合了前辈《圣女贞德》和《狮子战争》的优点，并保留了"《荒野兵器》系列"一贯所拥有的西部风情。本作的人设画风、游戏配乐和游戏系统都可圈可点，游戏流程长度把握的很准确，总之从各个方面来说，它都是一款好游戏，爱好S・RPG的玩家可千万不要错过啊！

荒野兵器XF 职业研究心得

文 koflover 编 羽纹
美编 澄香

丰富的职业和技能是本作的最大玩点，和《狮子战争》一样，这些职业和技能等游戏因素定量开放给玩家自由搭配组合，从而衍生出更多的玩法和变化。但相比起《狮子战争》，本作更为简洁明快，没有繁琐的培养和练级过程，只需要把注意力集中在探索、研究这些可行性的组合就够了！

游戏中的职业相当丰富，每位主角包括渡鸟在内，各自能力都是有差异的，但这个差异并不大，基本上可以被职业本身的能力修正和装备的能力加成给覆盖掉，也就是说，决定角色职业方向的因素在于角色本身专有职业的技能和装备。研究职业和技能的搭配，这部分因素就是出发点。下面奉上笔者对此的一些粗浅心得和见解，希望能起到抛砖引玉的效果，让大家都来认识到这款游戏的魅力所在吧！

说明 每个职业所给出的技能配置方案一共占7格技能栏，这是考虑到当玩家在流程中得到全部职业时，等级一般都在40左右，这时候的技能栏正好是7格。实际上玩家可能会拥有更多的技能栏，根据情况酌情填补那些空白即可。此外每位主角的专有职业都额外拥有3个技能栏（取得SP技能后），但因为专有职业没有突出的特点，所以就不专门分析了，有兴趣研究专有职业的读者朋友可以自行参考其他职业的配置方案。

克拉莉萨（クラリッサ）



战士

技能配置方案1

必备技能：フォース、ダンデライオン装备、レジストブロック、イリュージョン、カウンター发动率上升、ディセラレイト
装备：魔枪/斧/剑、盾、胸针

这个方案的核心原则是在战士高攻击力的前提下，依靠克拉莉萨无限直线射程的魔枪来消磨对方的HP和RES，当敌人站在一条线时还可以用シューティングハウル一起解决，所以用到了"フォース"、"ダンデライオン装备"和"ディセラレイト"这三个技能。但魔枪威力毕竟有限，只能在远距离发挥优势，所以在双方接近时，就要用战士变更装备的能力来把武器换成斧或者剑，保证近身作战的能力。此外，战士魔防低的问题比较严重，装备"レジストブロック"和"イリ

ユージョン"后可以尽量避免受到魔法伤害。由于战士反击时有额外伤害，"カウンター发动率上升"就非常有必要了。

装备方面，武器以魔枪和斧/剑之间的切换为主，战士独有的防具盾就不说了，而使用胸针只是因为它的能力比战士本身的防具背心要好得多。

技能配置方案2

必备技能：重ねクリティカル、クリティカル发动率上升、コマンドクリティカル、隐形、防卫术
装备：斧/剑、盾、背心

这种方案是纯粹为了最大限度地提升攻击力。"隐形"中的特技"シックスパレット"威力很大，但命中率很低，必须配合幻想师的特技"インヴォック"才可以保证6连击全中。与此同时"インヴォック"还带有必定会心的效果，这样"重ねクリティカル"和"コマンドクリティカル"就有用武之地了。别忘了事先还有"防卫术"中的"アンプリファイア"来提升杀伤力呢！



即使没有"インヴォック"的支持，靠"クリティカル发动率上升"来提升会心的可能，配合"重ねクリティカル"和"コマンドクリティカル"也是很厉害的。正因为有"重ねクリティカル"，克拉莉萨的攻击能力反而是全角色中最高的。

咒术士

技能配置方案1

必备技能：くじけない心、投射武器ブロック、ウェポンブロック、エクステンション、イリュージョン、濒死时RESアップ、警戒
装备：魔导书、指轮

核心原则是让克拉莉萨处于濒死状态，无论是承受敌人攻击或者是自己人打她都可以，这样就能发动"くじけない心"和"濒死时RESアップ"，魔力、魔防、回避和速度都有显著增加，爆发力很强；警戒是为了更容易出现濒死状态，HP只要低于30%而不是原来的20%。"投射武器ブロック"、"ウェポンブロック"、"イリュージョン"都是不同类型的格挡技能，使得濒死状态的克拉莉萨不容易发生意外。"エクステンション"能使单体魔法范围化，对法师来说相当重要。值得一提的是，"くじけない心"只要发动，那么即使克拉莉萨的HP得到回复，提升的能力效果还是存在的，但其他濒死特技就没有这个特权了。

咒术士单兵作战能力差的现象对于克拉莉萨来说也是存在的，至少她要得到幻想师的技能支持，这样才可以在移动后使用魔法；至于补血就不必了，让圣骑士给她加上重生效果就足够了。

技能配置方案2

必备技能：フォース、ダンデライオン装备、エクステンション、くじけない心、退魔、レッドゾーン
装备：魔导书、胸针

方案1的变种，依靠フォース中的魔法サクリファイス来伤敌，同时也下降自己的HP，但没有胸针的话，一次サクリファイス就会直接把自己的HP扣至1点，所以必须有"ダンデライオン装备"这个技能来装备胸针。由于经常靠サクリファイス来消耗HP，所以很容易进入濒死状态，这样的话克拉莉萨会因"レッドゾーン"的作用而立即行动，赶快用"退魔"中的ヒール给自己补血就安全了。即使补满血，"くじけない心"的效果还是存在的。

需要注意的是，通过"サクリファイス"来自我消耗HP所进入的濒死状态，是不会发动任何濒死技能的，必须通过受到外界攻击才能实现。

技能配置方案3

必备技能：くじけない心、エクスキャバリア装备、投射武器ブロック、ウェポンブロック、イリュージョン、濒死时RESアップ、警戒
装备：礼仪剑、指轮

咒术士超高的魔力数值也可以发挥在物理攻击上，前提是装备礼仪剑。物理攻击显然要比魔法攻击方便得多，不过还是很难弥补咒术士机动力差的缺点。有兴趣的玩家可以试试看这种打法。

幻想师

技能配置方案

必备技能：重ねクリティカル、ウォーヘッド装备、ATP+25%、クリティカル发动率上升、RES+25%、アクセライト、MOVプラス
装备：斧/剑、盾、徽章

战士型幻想师的配置方案，幻想师虽然攻击力比战士逊色不少，但是使用阵型攻击时威力很大，再配合一些与会心有关的技能，表现比战士有过之而无不及。不过要发动阵型攻击，对机动力要求比较高，所以配备了"RES+25%"、"アクセライト"和"MOVプラス"这三个技能。可惜的是幻想师的特技"インヴォック"不能给自己用，不然的话能取得惊人的攻击效果。

道具士

技能配置方案

道具士在某些方面和法师职业很类似，都是注重魔法杀伤力，只不过法师消耗的是MP，道具士消耗的则是道具和上位道具，也就是各类"晶石"和"晶石+1"。装备魔导书，再加上"くじけない心"和"SOR+25%"，可以保证晶石的杀伤效果；"探索"则是用到其中"イン＆アウト"特技来补充道具；"退魔"一是用来补血，二是靠"ターンシフト"来为队友增加行动次数。道具士本身的RES就很高，围裙还有倍化RES的能力，行动回合数多的时候不把它们转让给队友就纯属浪费！

必备技能：くじけない心、スペルキャスター装备、SOR+25%、探索、退魔
装备：魔导书、围裙



探索者

技能配置方案

探索者作为一个改良型法师也是没有问题的，虽然魔力不如法师高，可是机动力却出色多了。基本用法和咒术士类似，没法发动"くじけない心"来提升能力后再自己补血，探索者本身的回避和速度都是不错的，使用这个打法时更加简洁。装备方面，魔导书和爆弹、便靴和怀表是各有所长。魔法方面，最好的当然还是"エミュレート"，只不过要去实现模仿那些移动后可使用的元素魔法，稍微麻烦了点；"魔导"和"エレメント"都不含移动后使用的攻击型魔法，不过拿来就可以用。

之所以要刻意强化探索者的战斗力，主要还是因为那些额外得到金钱和道具的特技，多多用探索者杀敌吧！

必备技能：くじけない心、スペルキャスター装备/エミュレーター装备、SOR+25%、退魔、魔导/エレメント/エミュレート
装备：魔导书/爆弹、便靴/怀表

射手

技能配置方案



必备技能：重ねクリティカル、コマンドクリティカル、ATP+25%、RES+25%、アクセライト、MOVプラス、ディセラレイト
装备：弓、护身符

射手的攻击能力虽然很一般，但会心率很高，正好来搭配克拉莉萨的技能"重ねクリティカル"。此外，站上高台用特技也是射手的一个主要攻击手段，"コマンドクリティカル"还是有些用处的。其他的技能都是用来强化攻击力和机动力的，就不一一说明了。

模仿士

技能配置方案

必备技能： くじけない心、SOR+25%、レッドゾーン、退魔、エクステンション、警戒

装备： 爆弹、怀表

模仿士可以学到很多有趣的敌方技能，当然最实用的还是那四个可移动后使用的元素魔法，学习过程虽然有点麻烦，但花这番功夫肯定是物有所值的。克拉莉萨基本上还是走魔法攻击路线，顺利发动"くじけない心"永远是关键。具体细节参考其他法师职业即可，这里就不再重复了。此外模仿士自带的那个"アクションリプレイ"的效果也不可忽视。

圣骑士

技能配置方案

必备技能： くじけない心、SOR+25%、警戒、エクステンション、退魔、RES+25%

装备： 礼仪剑、礼服

仍旧是靠"くじけない心"来提升能力的技能配置方案，不过圣骑士的礼仪剑在物理攻击时是按照SOR而非ATP计算的，所以克拉莉萨不再需要靠魔法来攻击了。此外圣骑士还有各种强化RES的技能，虽然一开始机动力不高，但慢慢就越来越快。自己的行动次数如果用不完，那就用"退魔"中的种种特技来给队友提供支援吧！

菲亚斯（フィアース）



战士

技能配置方案1

必备技能： 戟斗、アックスバトラー装备、迎击の心得、カウンター发动率上升、レジストブロック、イリュージョン

装备： 斧/剑/戟、盾、护手

菲亚斯的技能"戟斗"中有两个非常厉害的特技"ウェポンスイング"和"ウェポンボルト"，前者是范围攻击，必须要装备戟时才可以使用；后者是单体高伤害攻击，主要对付高台上的敌人。"迎击の心得"和"カウンター发动率上升"都是来提升反击率的，因为战士的反击伤害比较高。而"レジストブロック"和"イリュージョン"可以用来弥补战士魔法防御的不足。

技能配置方案2

必备技能： 隐形、防卫术、クリティカル发动率上升、コマンドクリティカル、アタックアシスト

装备： 斧/剑、盾、背心

和克拉莉萨的方案2类似，惟一区别就是アタックアシスト，它的作用相当于"援护攻击"，如果发生会心效果的话那就再好不过了。

技能配置方案3

必备技能： 濒死时AIM上升、AIM+25%、隐形、濒死时RESアップ、RES+25%、警戒

装备： 斧、盾、背心

"濒死时AIM上升"这个技能比克拉莉萨的"くじけない心"可要差多了，一旦解除濒死状态那么这效果也就消失了，所以选了"警戒"技能来降低濒死状态的要求。强化AIM的目的主要是保证攻击的命中率，并加强"隐形"中的"シックスバレット"效果。这样就算没有幻想师的帮助，菲亚斯自己还是有很强的战斗力。

护卫

技能配置方案

必备技能： ATP+25%、迎击の心得、カウンター发动率上升、ウォーヘッド装备、ブラッドヒート、レジストブロック、イリュージョン
装备： 斧/剑、盾、铠甲

专门用来挨打和反击的一种方案，正好能发挥出护卫这个“肉垫”职业的特点。使用时只需要冲到敌阵中尽量被包围就可以了，周围敌人越是多，越能发挥出“迎击の心得”的作用。此外，“防卫术”中的“アンプリファイア”可以提升反击时的伤害，虽然反击后效果就消失，但也比等轮到他行动时再攻击要方便得多。如果有幻想师给菲亚斯使用“インヴォック”那就最好不过了，在轮到他行动之前，所有反击动作都是会心一击！

夜行者

技能配置方案1

必备技能： 迎击の心得、退魔、アクセライト、ターン时MP回复、战技
装备： 细剑、面具

比较另类的打法，夜行者本身的速度就很高，行动回合次数就特别多，而且反击时又可以取消来转化成自己的行动回合，这样的话用“迎击の心得”来提高反击率就可以增加更多的行动回合。行动回合多了可以靠“退魔”技能来支援队友，或者是“隐形”中的“MPシフト”来给队友补充MP。自己的MP不够用没关系，因为行动次数多，所以“ターン时MP回复”可以轻易回复大量MP，实在不行还可以靠“战技”来自我补充MP。

技能配置方案2

必备技能： 迎击の心得、ブラッドヒート、レジストブロック、ウェポンブロック、ウォーヘッド装备、ATP+25%、アクセライト
装备： 斧/剑、盾、面具

战士型夜行者的配置方案，靠高机动力和高反击率来弥补攻击力的不足。考虑到夜行者HP少，物防和魔防也不突出，而且还要通过挨打来发动反击，所以就配备了“レジストブロック”和“ウェポンブロック”这两个格挡技能。

拉布莱娜（ラブライナ）



战士

技能配置方案

必备技能： 遗失言语、レアルストレーガ装备、アタック时AIMダウン、レジストブロック、イリュージョン、カウンター发动率上升
装备： 铁扇/斧/剑、盾、缎带

“遗失言语”中有很多特技对战士来说也很实用，如复活、瞬移和替身，战士能自我回复MP，MP消耗也不是问题。这种方案攻守兼备，加上铁扇的特效，拉布莱娜一共有4个格挡特技，可以放心地瞬移到人群中吸引火力并反击。再加上“アタック时AIMダウン”这个技能，不知道有多少人能真正打中她。

咒术士

技能配置方案

必备技能：遗失言语、魔术效果+25%、退魔、エクステンション、弱点属性补正プラス

装备：魔导书、指轮

“遗失言语”所带的4个特技对咒术士来说都相当重要，“魔术效果+25%”、“エクステンション”、“弱点属性补正プラス”和“退魔”都是不需要多解释的技能。这也应该是拉布莱娜最为常见的用法了。

技能配置方案2

必备技能：遗失言语、エクスキャバリア装备、骑士道、RES+25%、アクセライト

装备：礼仪剑、指轮

物理攻击型咒术士，和克拉莉萨相比，攻击力虽没有那么夸张，但有瞬移在，机动力可就高多了。由于不需要濒死状态，所以有更多的技能栏去放提高机动力的技能。

幻想师

技能配置方案

必备技能：遗失言语、魔术效果+25%、退魔、エクステンション、SOR+25%/ATP+25%

装备：铃铛、徽章

和咒术士的技能搭配很类似，但定位和职能稍稍有些区别。作为幻想师的拉布莱娜，平时除了要靠魔法伤敌和治疗外，还要支援队友，并多参与阵型攻击和合体攻击。此外，拉布莱娜的替身也带有“ゾーンエフェクト”的效果，并且也可以帮助队友完成阵型攻击！

护卫

技能配置方案

必备技能：遗失言语、レアルストレーガ装备、ゾーンエフェクト、ディストーション、アタック时AIMダウン、消费MPセーブ

装备：铁扇、铠甲

拉布莱娜作护卫有几个理由：一、有瞬移能力，移动便捷；二、铁扇带有“ウェポンブロック”特效；三、有令伤害无效化的技能“ディストーション”；四、替身也带有“ゾーンエフェクト”和“ZOCエフェクト”的效果。估计没有比拉布莱娜更适合护卫这个“肉垫”职业了。

退魔师

技能配置方案

必备技能：遗失言语、レアルストレーガ装备、魔术效果+25%、骑士道、消费MPセーブ

装备：铁扇、护符

退魔师机动力低的缺点可以被拉布莱娜的瞬移能力所弥补，而铁扇不仅提供了很可观的魔力加成，还带有“ウェポンブロック”特效，比退魔师原武器怀刀要强多了，再加上技能“魔术效果+25%”，即使退魔师的魔力低，用魔法攻击和治



疗时的效果也不比别的法师差多少。“骑士道”的支援特技非常强大，配合退魔师自带的“エクステンション”最适合不过。另外，退魔师有在同伴濒死或者战斗不能时自动提升速度的技能，这样拉布莱娜就可以及时治疗或者复活同伴了。

探索者

技能配置方案

在“魔术效果+25%”和“SOR+25%”的双重作用下，再加上修正魔力的强力武器在手，探索者也有不逊于他人的魔法能力，靠魔法杀敌就可以大量聚敛财富和道具。想要一个高机动力的法师职业的话，选探索者就可以了。

必备技能：遗失言语、魔术效果+25%、SOR+25%、スペルキャスター装备/レアルストレーガ装备、退魔

装备：魔导书/铁扇、便靴

魔导士

技能配置方案

拉布莱娜可以靠"骑士道"来加快自己的行动节奏，积攒够魔力的话，可以瞬移到敌阵中再用"魔导"中的魔法"デバステイト"予以沉重的一击！虽然MP消耗量不小，不过防具长袍和技能"ターン时MP回复"已经可以提供相当程度的MP回复了！

必备技能： 遗失言语、魔术效果+25%、SOR+25%、骑士道、ターン时MP回复
装备： 杖、长袍

射手

技能配置方案

必备技能： クリティカル时再行动、ATP+25%、コマンドクリティカル、アクセラレイト、RES+25%、MOVプラス、ディセラレイト
装备： 弓、护身符



和克拉莉萨的配置方案几乎类似，只不过是换成了拉布莱娜的独有技能"クリティカル时再行动"，高会心率的射手配备这个技能可以说是再适合不过了，再加上种种强化机动力的技能，运气好的话拉布莱娜可能会一直行动，敌人都未必有出手的机会。需要注意的是，在"コマンドクリティカル"的作用下虽然特技也可以会心，但这时候拉布莱娜是不会再动的。

圣骑士

技能配置方案1

必备技能： 遗失言语、SOR+25%、RES+25%、アクセライト、ターン时MP回复、ターン时HP回复
装备： 礼仪剑、礼服

这是战士型圣骑士的技能配置方案，机动力大幅度强化后，不仅伤害输出能力增加，而且也提高了"ターン时MP回复"和"ターン时HP回复"的效果。"遗失言语"中的"ライトニング"虽然威力不算高，但却无视高度差，可以很好地打击高台或者低地上够不着的敌人。

技能配置方案2

必备技能： 遗失言语、退魔、エクステンション、アクセライト、ターン时MP回复
装备： 礼仪剑、礼服

支援型圣骑士，所提供的支援是多方面的，可以复活，重生、加速、转移回合和治疗。虽然MP消耗很大，但只要注意提高自己的机动力，那么靠"ターン时MP回复"就可以补回大量MP。

雷文（レヴィン）



咒术士

技能配置方案1

必备技能： スピリッツ、骑士道、エクステンション、退魔
装备： 魔导书、指轮

目的非常明确，"スピリッツ"、"骑士道"和"退魔"这三个特技中的魔法各有用处，靠"エクステンション"扩大一下作用范围就行了。其中"スピリッツ"中的魔法"ブラスト"可以移动后使用，威力也不错，是雷文的主打技能。

技能配置方案 2

物理攻击型咒术士，参考拉布莱娜的相似配置方案说明即可，不过这种方案对雷文来说并没有第一种实用。

必备技能：スピリッツ、エクスキャバリア装备、骑士道、RES+25%、アクセライト
装备：礼仪剑、指轮

幻想师

技能配置方案

必备技能：スピリッツ、SOR+25%、退魔、エクステンション、ATP+25%
装备：铃铛、徽章

常见的主攻型幻想师用法，无论是攻击、治疗和支援能力都不错，可以同时胜任战士和法师这两种角色。

夜行者

技能配置方案

必备技能：マーシャルメイジ装备、スピリッツ、アクセライト、骑士道、ターン时MP回复
装备：匕首、面具/大衣

"スピリッツ"中的"ラッシングビート"威力不菲，但要求雷文装备专有武器匕首，还要在高速度的职业下才能发挥出最大威力，其他技能也都是以强化速度为主要目的，这样的话"ターン时MP回复"也会有很不错的效果。

探索者

技能配置方案

必备技能：スピリッツ、SOR+25%、退魔、スペルキャスター装备、エクステンション
装备：魔导书、便靴

法师型探索者，主要攻击手段就是"スピリッツ"中的"ブラスト"，配合"エクステンション"扩大范围后相当好用，和其他主角转职探索者的相关打法类似。

魔导士

技能配置方案

必备技能：スピリッツ、SOR+25%、退魔、エクステンション、スペルキャスター装备
装备：魔导书、长袍

几种法师职业的技能搭配都大同小异，只不过因为职业性质的不同，具体用法有些细微差别罢了。





战士

技能配置方案

必备技能：佣兵流、ストームライダー装备、レイジレイブリベンジ、タクティカルアボイド、カウンター发动率上升、MOVプラス
装备：回力镖、盾、头巾

非常实用和独特的一种战士配置方案，除了基本的物理攻击外，"佣兵流"中的特技"レイジレイヴ"也是重要的攻击手段，由于它的威力和移动距离有关，所以配备了"MOVプラス"。此外，配备"レイジレイブリベンジ"后，罗格纳在反击时也可以发动特技"レイジレイヴ"，剩下的技能包括防具头巾，都是为这个服务的。最后，别忘了罗格纳还是可以自我强化攻击力的。

突击兵

技能配置方案

必备技能：佣兵流、ストームライダー装备、レイジレイブリベンジ、タクティカルアボイド、カウンター发动率上升、ATP+25%
装备：回力镖、头巾

和战士配置方案类似，不过更注重“レイジレイヴ”的杀伤力，毕竟突击兵的移动力要比战士高很多。不过实际战斗中未必会有这么开阔的地形，罗格纳使用“レイジレイヴ”时未必能打满全部8连击，况且突击兵职业本身移动起来也不是很方便，想要寻找个合适的位置也要费一番功夫。

探索者

技能配置方案

必备技能：佣兵流、ストームライダー装备、レイジレイブリベンジ、タクティカルアボイド、ATP+25%、MOVプラス
装备：回力镖、头巾

和以上两种用法类似，高移动力支持下的“レイジレイヴ”还是主要的杀伤手段，虽然威力不如前两者，但探索者机动力高，实际用起来更加方便。选择探索者还有个目的就是为了得到金钱和道具，更多情况下可能会考虑用“佣兵流”中的“オービタルリング”来清理掉那些HP剩余量不多的敌人。



幻想师

技能配置方案

必备技能：佣兵流、アクセライト、エクステンション、骑士道、ターン时MP回复
装备：铃铛、徽章

幻想师本身有很高的攻击潜力，而“佣兵流”中的“ハイパーウェポン”也是强力支援技能，配合“エクステンション”扩大范围后，不仅能使队友的战斗力得到加强，自己也从中受益。

退魔师

技能配置方案

必备技能：佣兵流、アクセライト、エクステンション、骑士道、ターン时MP回复
装备：怀刀、护符

这种方案纯粹就是以支援辅助为主了，因为退魔师的物理攻击能力几乎是可以忽略不计的。除了“ハイパーウェポン”、“退魔”和“骑士道”类特技外，“佣兵流”中的那个挑拨特技也是有一定作用的。说到最能抗击打的职业自然是护卫和退魔师，但退魔师自我回复、防止异常状态等能力可是护卫所不具备的。

圣骑士

技能配置方案1

必备技能：佣兵流、退魔、エクステンション、アクセライト、ターン时MP回复
装备：礼仪剑、礼服

和上面退魔师那种方案很接近，仅仅有职业本身存在的区别而已，用法基本类似。

技能配置方案2

必备技能：佣兵流、アクセライト、ターン时MP回复、ストームライダー装备、ATP+25%、RES+25%
装备：回力镖、头巾/礼服

强攻型圣骑士，主要是靠“骑士道”中的“クイック”和“佣兵流”中的“ハイパーウェポン”来自我强化，而且在杀敌过程中也能不断提升速度，最后的战斗力可是相当可观的。



阿库莱西亚（アクレシア）

战士

技能配置方案

必备技能： 阵头都に立つは王家の务め、プリンセスフェンサー装备、プラウド、あきらめない心、アクセライト、トドメにRES上升
装备： 魔剑／大剑、胸甲

公主的专有装备性能还要比战士装备强不少的，魔剑特效出色，大剑能力数值高，胸甲还能够间接提升命中，为了装备它们而占用一个技能格是完全值得的，何况魔剑／大剑还关系到一些特技的使用。不过公主的基础速度很低，所以必须要重点强化速度。“アクセライト”和“トドメにRES上升”配合杀敌后再动的魔剑会有非常好的效果，随着行动次数的增加，VP消耗也会越来越多，所以“あきらめない心”就可以发挥出作用了。



射手

技能配置方案

必备技能： ATP+25%、プリンセスフェンサー装备、プラウド、あきらめない心、アクセライト、トドメにRES上升
装备： 魔剑、胸甲

和战士的技能配置也很类似，只不过更注重会心一击的发动几率，毕竟魔剑在会心一击时是有额外伤害的。伤害高了就意味着秒杀敌人的可能性更大，也就等于获得了更多的行动机会。

夜行者

技能配置方案

必备技能： プリンセスフェンサー装备、プラウド、骑士道、ターン时MP回复、アクセライト
装备： 魔剑／大剑、胸甲

注重速度的打法，夜行者本身就有很高的速度，还可以自身强化，虽然攻击力有限，但高机动力已经弥补了这个不足。当然这种打法最厉害之处还在于靠“プラウド”中的“イグゾーストヒット”抽VP，对绝大部分BOSS都非常有效。

泛用人物补充

这部分内容主要是为没有专有职业技能的渡鸟（雇佣兵）们所开设，当然了，不想要专有职业技能的各位主角也是可以采取这种打法的。由于各种主流打法基本上已经在前面有所介绍，这里只提一些特色鲜明的打法，主要还是为了开拓大家的思路。

十八般兵器，样样皆通

核心技能：战技

游戏中的各个职业的武器和防具的能力和特效都各有所长，一般情况下只能有所取舍，不过“战技”这个技能中的“装备变更”特技却拥有更换装备的能力，这样就可以让角色根据战斗中的情况去切换相应的装备了！当然前提是必须配备各职业技能装备许可才行。

需要切换装备的主要还是那些以物理攻击或者是物理攻击特技为主要进攻手段的职业，他们对武器的依赖度相当高。一般情况下会考虑到的备选武器如下：

剑	单手武器，攻击力在全武器中排名第三，命中也不错，只是没有特效。
斧	单手武器，攻击力高居榜首，但命中却是倒数第一，具有硬体无效化的特性。
枪	双手武器，攻击力略低于剑，命中很高，并且可以贯穿2格攻击，是特技"スラストチャージ"和"ソニックブーム"的前提武器。
弓	双手武器，射程2～5，命中最高但攻击力较差，即使如此也是远程攻击的首选武器。
手套	双手武器，攻击力一般但命中优秀。能提升"バスタースロー"和"シュライクフォール"的威力，若要使用这两个技能，一般都要装备手套。

切换武器能使角色的战斗力更加全面，比如战士就可以先用弓来远程攻击，当接近敌人时再换成剑或者斧，如果敌人站位比较集中，还可以考虑换成枪。防具的作用虽然没有武器那么显著，但有些作用也是不可替代的，装备这些防具

盾	略微补充能力，减少受到的远程攻击伤害。
徽章	提升的物防、魔防和回避能力都非常可观，并且可以提升阵型攻击的威力，堪称最强的防具。
围裙	回避不错但物防、魔防相对平庸，角色使用道具后下回合速度加倍。
铠甲	最强的物防，低下的魔防和回避，此外重量也是最高的。鸡肋防具。
护符	最强的魔防，物防和回避也不低，但没有特效。
便靴	物防很差但回避很高，角色移动后物防提升到1.5倍。
面具	三项能力平平，但受到技能攻击时有可能发动反击。
怀表	魔防很高，物防和回避很差，物防随着MP的消耗而增加。
勾玉	回避最高，物防和魔防尚可，角色移动后回避提升到1.5倍，也是比较出色的防具。

就相当于多了一个技能。当然要想最有效率的去使用他们，最好还是能和职业、武器的技能要求相结合起来，从而节约技能栏。

我们发现了一个现象，那就是有价值的武器和防具往往不出现在同一个职业中，是否要花费一个技能栏去装备它们，就要靠玩家自己去抉择了！

实例分析：拳斗士

必备技能：战技、ATP+25%、アサルトバスター装备、アクセル、ストライダー装备

装备：手套/枪/弓、护身符



拳斗士的SP技能可以积蓄攻击力，三种武器威力都可以发挥出来，而且彼此特点互补。另外，技能"スラストチャージ"、"ソニックブーム"和"バスタースロー"是主要的攻击输出手段，虽然MP消耗可能会多一点，但是"战技"中那个"MPバースト"可以补充MP。

取之不尽、用之不竭的魔法源泉

核心技能：战技、ターン时MP回复、隐形

游戏中的强力魔法很多，但回复MP的道具却是上位道具，只有道具士才可以用。对于那些MP不多但又依赖魔法的职业来说，MP如果耗干可就麻烦了。虽然游戏中也有诸多能够回复MP的技能，但只有精心配置才能让它们真正发挥出作用来。

"战技"中的"MPバースト"是重要的MP回复手段，惟一不足在于"战技"需要占用两个技能栏；"ターン时MP回复"虽然效果不如前者，不过是不要浪费行动的被动技能，角色速度越快，那么MP回复的也就越频繁；隐形中的"MPシフト"可以直接把自己的MP转移给队友。这三种应该说是最常用的MP回复手段，当然了"移动后MP回复"、"待机时MP回复"、"攻击时MP回复"也有回复效果，只不过技能栏有限，一般轮不到用它们。

当然了，弥补MP的任务交给专人来做是最合适不过的了，这样的话其他需要消耗MP的成员可以把技能栏全部投入到战斗中，不再有什么顾忌。这个人选职业一般都是夜行者，因为他自带隐形技能，而且速度很高，可以把"ターン时MP回复"这个技能最大限度发挥出来，即使给队友输送MP后，自己的MP也能在短时间内得到补充。

实例分析：夜行者

必备技能：骑士道、退魔、アクセライト、ターン时MP回复、エクステンション

装备：细剑、面具

奶妈型夜行者，不光是加血，其他一系列的支援工作也是他几乎全包，包括补充MP。因为他本身速度就很高，而且还有"骑士道"和"アクセライト"来再度强化，绝对可以胜任这一系列艰巨的任务的。"アクセライト"和"エクステンション"也可以换成"战技"，不过"战技"中除了"MPバースト"，其他的特技基本都用不上的。

爆发吧，小宇宙！

核心技能：各种濒死时特效技能

一般动漫作品中，主角不到山穷水尽、奄奄一息的时候是不会爆发出潜力的，索性这种"潜力"有了一个专门的名词叫做"底力"。本作中也是如此，看到有那么多濒死状态下的技能，即使是让同伴之间自残，我也想看看濒死时小宇宙爆发的样子。和濒死有关的技能如下(主角专有职业的技能不包括在内)：

濒死时消费MPセーブ	濒死状态下使用技能的MP消耗量变为75%。
濒死时RESアップ	濒死状态下速度提升50%。
レッドゾーン	进入濒死状态时变为第一顺位行动。
バリアント	SP技能，HP越少，所造成的伤害越大，物理攻击和魔法攻击都有效。
仲间の危机にRES上升	每有一名己方成员(不含自己)濒死时速度提升10%，战斗不能时提升20%
仲间の危机に移动力上升	每有一名己方成员(不含自己)濒死时移动力和攀爬力提升1，战斗不能时提升2
警戒	濒死状态的判定由HP低于20%变为低于30%。

除了实用性不大的"レッドゾーン"以外，自己濒死的技能有三个，同伴濒死(战斗不能的情况就不考虑了)的技能也是两个，再加上一个辅助作用的"警戒"，基本上也能把技能栏填满了。还好这类技能数量不算很多，要不然一旦濒死那各种技能全开，那时候恐怕就不是小宇宙爆发，而是宇宙大爆炸了……濒死状态下其实也不算很危险，首先可以靠骑士道给他们加上个重生效果，再不行的话，还有退魔师的治疗和拉布莱娜的复活呢！

实例分析1：突击兵

必备技能：骑士道、濒死时消费MPセーブ、濒死时RESアップ、警戒、消费MPセーブ、ターン时MP回复

装备：枪、头带

濒死状态下突击兵不仅速度和攻击伤害都大大提升，而且消耗的MP也进一步减少。以"骑士道"中的再动特技为例，消费的MP就变成了"64x75%x75%=36"。但他每回合都能回复MP，如果移动的话回复MP更多，MP的消耗根本算不上什么问题……这也就是说，突击兵此时不仅攻击力恐怖，而且有近乎无限行动的能力！这，真的是小宇宙爆发……

实例分析2：突击兵

必备技能：移动コスト无视、濒死时RESアップ、仲间の危机にRES上升、仲间の危机に移动力上升、骑士道、警戒

装备：枪、头带



所有濒死条件都满足的话(同伴只濒死而不是战斗不能)，突击兵的速度提升100%，移动力变成13，攀爬力变成8，再算上"バリアント"的效果，能想象出那个突进技能"スラストチャージ"将会有多大威力吗？

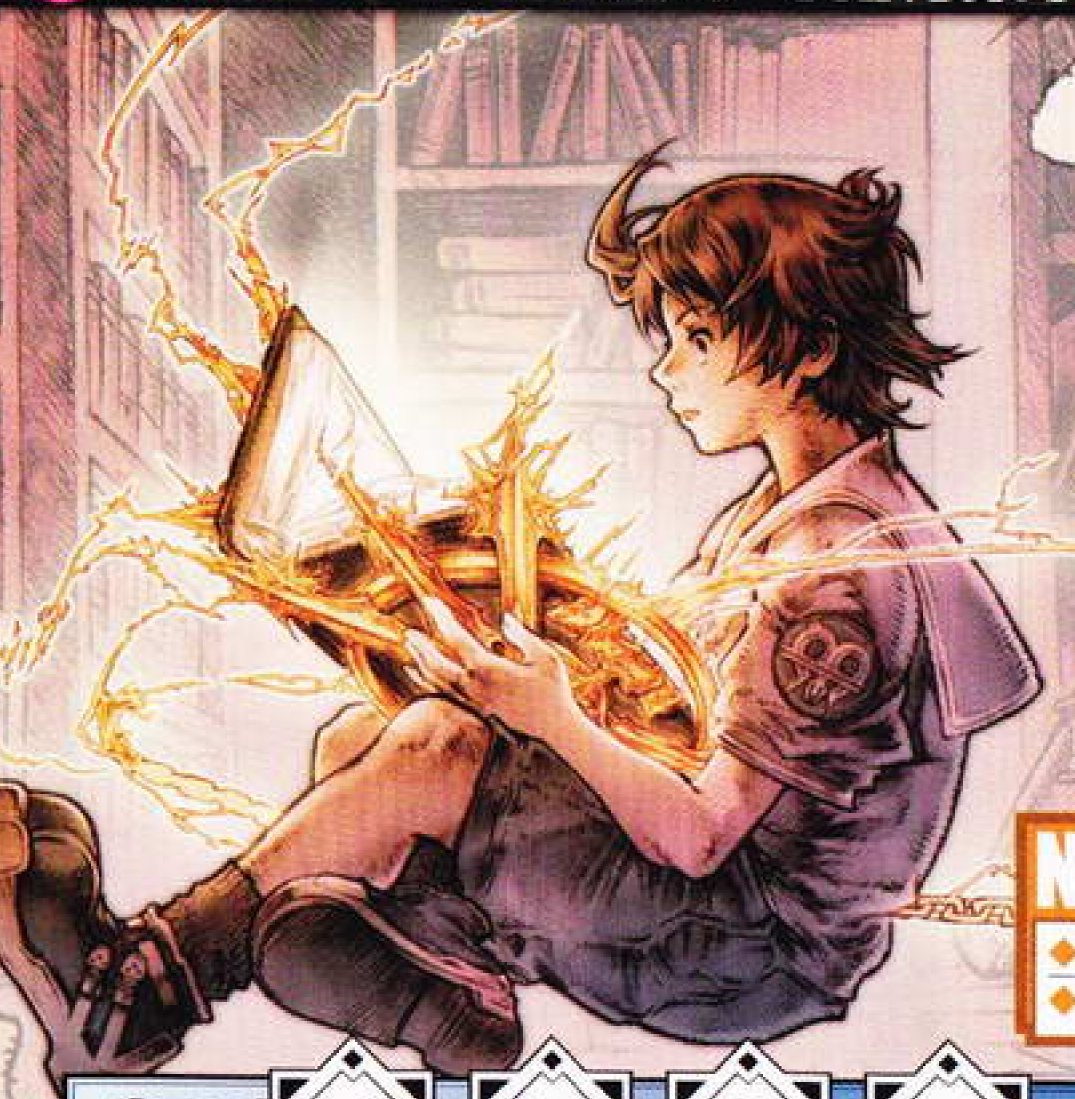
附录：全职业最终装备性能一览

职业	对应装备	攻击/物防	魔力/魔防	命中/回避	重量
枪客	魔枪(99级)	187	215	222	3
	胸针	223	309	223	10
斧战士	戟	275	172	223	12
	护手	309	172	206	14
大法师	铁扇	172	309	206	5
	缎带	189	292	189	7
武斗法师	匕首	189	189	206	5
	大衣	206	223	241	10
风暴骑士	回力镖	241	206	189	7
	头巾	241	189	292	12
公主剑士	魔剑(99级)	281	201	264	6
	大剑	309	223	292	9
	胸甲	258	241	258	12
战士	剑	292	138	241	10
	斧	344	138	138	12
	盾	69	69	69	3
	背心	241	138	189	9
咒术士	魔导书	138	344	138	5
	指轮	138	258	206	7
道具士	扳手	189	223	275	7
	围裙	206	241	292	5
幻想师	铃铛	223	258	223	5
	徽章	235	325	275	4
护卫	锤	258	172	241	11
	铠甲	344	155	155	15
探索者	弹弓	172	241	292	7
	便靴	172	223	309	5
风水师	手里剑	206	223	155	5
	宝石	223	223	172	5
突击兵	枪	275	172	258	9
	头带	292	172	275	9
魔导士	杖	172	275	206	5
	长袍	275	223	258	7
射手	弓	189	155	344	7
	护身符	241	206	241	7
拳斗士	手套	241	172	309	5
	腰带	292	189	189	3
夜行者	细剑	138	206	292	7
	面具	223	206	241	7
模仿士	爆弹	155	309	172	5
	怀表	155	309	139	7
武士	弯刀	258	189	206	9
	勾玉	223	206	344	10
圣骑士	礼仪剑	241	241	206	7
	礼服	292	223	138	14

后记

本作的乐趣和秘密还有很多，但和这些丰富的要素相比，游戏的难度实在是太低了，即使是那个隐藏BOSS“百魔兽の王”也不过是个活靶子而已。如果本作能够通信对战，相信游戏乐趣一定会成倍增加！但不管怎样，这也是一款值得去用心去体会和享受的精品，期待这个系列也像《FFT》那样，成为一个新的品牌！

文 雷伊&宇轩　美编 咕噜



花在《FFTA2》上的游戏时间已经近百了，虽然本作后期难度并不高，但需要研究的地方还是非常多的。本次研究也只是开了一个头而已，并不能自称完美，相信以后还是会陆续地有研究放出。如果各位玩家无意中发现了游戏里的小秘密，或者是强力的打法研究，也欢迎给我们来稿。伊瓦利斯大陆的新篇章，让我们来共同谱写。

NDS 最终幻想战略版A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクスA2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S・RPG◆2007年10月25日◆日版
◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

部落任务与部落技能

上辑介绍了所有的部落技能，取得它们都需要完成特定的部落任务。这些部落任务的条件有些比较简单，而有一些甚至苛刻到让人抓狂。首先来说一下每个部落技能对应的部落任务。每个部落任务都有5种难度等级，根据难度等级的不同，取得的技能和称号也不相同。需要说明的是，技能的学习是按照顺序进行的，虽然你可以直接挑战最强的部落技能，比如说“STぼうぎょ5”，但如果你完成“综合上级4”之前只得到过“STぼうぎょ1”，那么挑战之后出现的技能也只能是“STぼうぎょ2”。也就是说想要得到“STぼうぎょ5”必须反复打4遍“综合上级5”，慢慢升上去才行。另外称号每次只能获得一个，且也不是累计的，只有最后一次挑战完部落任务取得的那个称号才能生效。

クラントライアル		ランク	日数	CP
トライアル	総合初級	15	20	10
トライアル	総合上級	25	20	10
トライアル	交渉初級	10	20	10
トライアル	交渉上級	20	20	10
トライアル	技量初級	10	20	10
トライアル	技量上級	20	20	10
トライアル	連係初級	10	20	10
トライアル	連係上級	20	20	10
トライアル	臨応初級	10	20	10

6257CP

部落技能取得表

部落任务＼等级	1	2	3	4	5
综合初级	ヒュム强化	クランアップ1	リジェネ	クランアップ2	クランアップ3
综合上级	STぼうぎょ1	リジェネラ	リジェネガ	STぼうぎょ5	いどうアップ2
交涉连系	APアップ1	APアップ2	APアップ3	STぼうぎょ4	いつでもカウンター
技量临应	—	スマッシュアップ1	スマッシュアップ2	スマッシュアップ3	MPブースト
临应交涉	ギルアップ1	ギルアップ2	—	ギルアップ3	なんでも无属性
连系技量	—	EXPアップ1	EXPアップ2	EXPアップ3	MPせつやく
交涉初级	ラッキ—3	—	ラッキ—2	—	ン・モゥ强化
临应初级	かいひアップ3	—	かいひアップ2	—	モーグリ强化
技量初级	パワーアップ3	—	パワーアップ2	—	バンガ强化
连系初级	スピードアップ3	—	スピードアップ2	—	ヴィエラ强化
交涉上级	ラッキ—5	—	ラッキ—4	—	盗み／破坏ガード
临应上级	かいひアップ5	—	かいひアップ4	—	ライブラ
连系上级	スピードアップ5	—	スピードアップ4	—	グリア强化
技量上级	パワーアップ5	—	パワーアップ4	—	シーク强化

部落任务条件

综合初级 最高称号：くろうと

最高要求：3回合内击倒出现的6个敌人。敌人是清一色的“チェルシー”（Lv18～21），注意它们的“缓慢”状态魔法。

综合上级 最高称号：综合No.1

最高要求：3回合内击倒出现的敌人，初始为1个，两回合后出现3个增援。此任务的关键是在敌人增援前击倒，必要的时候可以破坏法律。

交涉连系 最高称号：交连No.1

最高要求：在遵守法律“MP消费禁止”的前提下，两回合内击倒出现的两个敌人。鉴于规则，此战全员换成物理攻击系角色即可。

技量临应 最高称号：技临No.1

最高要求：三回合内在5个敌人的干扰下收集5个“不可思议之光”。此任务无需攻击敌人，专心调查即可，光的位置每次调查都会发生变化。

临应交涉 最高称号：临交No.1

最高要求：在遵守法律“弱者爱护”的前提下坚持3回合，分别会出现等级33、38、40的敌人共6个。

连系技量 最高称号：连技No.1

最高要求：在5个敌人的干扰下，三回合内调查8次“魔法壶”。魔法壶出现的位置是随机的，本任务地形也很复杂。

交涉初级 最高称号：话术师

最高要求：在遵守法律“远距离行动禁止”的前提下，3回合内击倒6个敌人。

临应初级 最高称号：たおやか

最高要求：三回合内排除三个敌人。此任务非常有趣，在接近回合开始前做动作的那个史莱姆时会出现特殊选项，如果选择正确则史莱姆即被吓退。

技量初级 最高称号：腕ぎぎ

最高要求：两回合内调查5个木桶中正确的那个。此任务纯粹拼RP，由于没有敌人干扰，运气好的话可以很快过关。

连系初级 最高称号：仲よし

最高要求：在遵守法律“禁止使用不消耗MP的技能”的前提下，在三回合内击倒6个敌人。

交涉上级 最高称号：交涉No.1

最高要求：在遵守法律“亲密禁止”的前提下，三回合内击败出现的6个敌人。本任务的法律非常变态，最好使用远程攻击职业。

临应上级 最高称号：临应No.1

最高要求：两回合内排除三个敌人。此任务与“临应初级”一样也会有选项出现，比武力击退省事很多。

连系上级 最高称号：连系No.1

最高要求：在遵守法律“伤害60↑禁止”的前提下，三回合内击败出现的6个敌人。

技量上级 最高称号：技量No.1

最高要求：在5个敌人干扰的同时，两回合内调查6个木桶中正确的那个。此关除了RP之外，最好装备无视地形移动的“妖精の靴”。



职业训练大讲堂

陆行鸟士

成长率						
HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
B	E	C	A	A	B	S

陆行鸟士是惟一一个不能通过武器学习技能的职业，它的所有技能都必须依靠骑乘的陆行鸟来决定。每种陆行鸟都有三种通用技能“チョコケアル”、“チョコアタック”和“チョコバリア”，另外除了黄色陆行鸟，其他五种陆行鸟都有一个特殊技能，想练陆行鸟士的可以参考下面的表。虽然该职业能够装备的武器种类非常丰富，不过在后期实战中并不是非常强大。但是有一个系列任务必须用到陆行鸟士，那就是“チョコボフリーク”相关任务。关于六色陆行鸟的捕捉地点，请参看后面分支任务的研究。

▲陆行鸟士几乎能装备所有的近战武器。

陆行鸟	特殊技能	效果
チョコボ黑	チョコボール	在空中发出火炎之玉，给予敌人火属性伤害
チョコボ绿	チョコエスナ	恶性异常状态完全回复
チョコボ红	チョコメテオ	在空中将小块石头投下，给予周围单位伤害
チョコボ褐	チョコガード	物理防御力与魔法防御力上升
チョコボ白	チョコヒール	刺激精神，MP 少量回复

青魔道士

成长率						
HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
C	D	B	B	A	B	A

青魔道士的大部分技能也无法通过武器进行学习，而只能依靠装备技能“ラーニング”被会该技能的怪物攻击才行，能够学会的技能总共有20个。

技能	效果	拥有技能的怪物
マジックハンマー	单体MP 伤害	パクナムス（绿）
ホワイトウィンド	单体回复与自身HP 相等数值的HP	スプライト（白）
天使のささやき	单体回复少量HP 并进入“自动复活”状态	スプライト（白）
夜	敌全体“睡眠”状态效果	ラミア
パニックボイス	敌全体“混乱”状态效果	ウルフ
战いのダンス	提高物理攻击力	キャピトウーソ（紫）
咆哮	取消敌所有良性异常状态	ウェアウルフ
砂岚	土属性伤害并附加“失明”状态	アントリオン
リミットグローヴ	濒死状态时伤害大幅上升	タートル（绿）
マトラマジック	交换单体HP 与MP	タートル（[illegible]
くさい息	随机附加目标多种恶性异常状态	モルボル
怪音波	取消敌良性异常状态	モルボル
重油	使目标进入“油”状态，火属性伤害增加	プリソ（红）
じばく	自爆并造成范围火属性伤害	ボム（红）
死の宣告	使目标进入“死亡宣告”状态	デスサイス
死のルーレット	使随机目标立刻死亡（包括敌我双方）	アーリマソ
クエイク	目标土属性伤害	ヘッドレス
ガードオファ	降低目标物理防御与魔法防御	ドレイク
マイテイガード	提升目标物理防御与魔法防御	ドレイク
ドラゴンフォース	提升自身物理攻击力与魔法攻击力	ドレイク



魔兽使



想要学习强力的青魔法，光靠RP是不行的。最好的办法就是使用魔兽使这个职业控制魔兽，然后再进行攻击，下面是所有控制魔兽的技能。

成长率						
HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
B	E	A	A	B	D	B

技能	效果	拥有技能的怪物
バクナムス	子鬼のベル	操纵矮人系魔兽
スプライト	妖精のハープ	操纵精灵系魔兽
ラミア	ガラスの钟	操纵美杜莎系魔兽
ウルフ	突击ラッパ	操纵狼系魔兽
キャビトゥーン	ラミアの竖琴	操纵梦兔系魔兽
ウェアウルフ	流冰のヴィオール	操纵狼人系魔兽
アントリオン	妖精のハープ	操纵蚁狮系魔兽
タートル	法螺贝	操纵龟系魔兽
モルボル	青叶の笛	操纵花系魔兽
トマト	ラミアの竖琴	操纵番茄怪系魔兽
コカトリス	ヒーリングベル	操纵石化鸡系魔兽
プリン	子鬼のベル	操纵史莱姆系魔兽
ボム	青叶の笛	操纵火球怪系魔兽
ゾンビ	ブラックケーナ	操纵死灵系魔兽
ゴースト	ブラックケーナ	操纵恶灵系魔兽
デスサイズ	ブラックケーナ	操纵恶魔系魔兽
フライボール	天阳のテオルボ	操纵飞球系魔兽
アーリマン	天阳のテオルボ	操纵独眼怪系魔兽
ヘッドレス	サテュロスの笛	操纵无头怪系魔兽
ベヒーモス	光のリュート	操纵贝希魔斯系魔兽
ドレイク	ハーディガーディ	操纵龙系魔兽

用心棒

用心棒是人类的一个强力职业，虽然没有忍者的速度和命中率，但是其大部分攻击都附加有异常状态效果。而且其R技“ハメどる”能够在敌方普通攻击无效的情况下进行反击，在学会忍者的“二刀流”后无疑是人类最强的物理攻击职业。



成长率						
HP	MP	速度	物攻	物防	魔攻	魔防
A	B	A	A	B	B	E

陆行鸟	特殊技能	效果
カマイタチ	村雨	敌单体风属性攻击
居合抜き	备前长船	附加“即死”效果的攻击（刀剑专用）
みね打ち	阿修罗	附加“移动禁止”状态效果的弱攻击（刀剑专用）
奥义・阳炎	サダ	强力炎属性攻击，附加“混乱”状态效果（刀剑专用）
奥义・天雷	虎铁	强力雷属性攻击，附加“狂暴”状态效果（刀剑专用）
奥义・冻灭	天のむら云	强力冰属性攻击，附加“迟缓”状态效果（刀剑专用）
奥义・割杀	徒樱	强力暗属性攻击，附加“死亡宣告”状态效果（刀剑专用）
魂放	墨炎	自身即死，我方所有成员HP与异常状态全回复

限于篇幅原因，本次《FFTA2》的职业研究暂且收录这些，其余职业的培养方法和相关资料将在今后的研究中继续放出。



本作可以加入的隐藏人物不少，除了上一辑中已经为大家介绍过加入方法的梵和潘妮萝外，还有其他3位隐藏人物也是可以加入的，下面分别说一下他们的加入方法。

阿尔西德（アルシド）

这位花花公子和梵与潘妮萝一样来自于《FF Ⅻ》。他加入的先决条件是梵和潘妮萝已经加入（方法见上辑），这样去酒吧接任务的时候就会发现多出了一项RANK62的任务“エレガントな对决”。在这项任务中，玩家要面对的对手是阿尔西德和一群维埃拉族，而战斗的法律是“维埃拉爱护”（不攻击维埃拉族），所以战斗时要集中打倒阿尔西德尽快达到胜利条件。当任务完成以后，阿尔西德加入的条件之一就已经达成，满足这个条件后通关可以在酒吧的免费报纸中读到名为“エレガントな手纸”的情报，看完之后前往タルゴの森就可以触发剧情“エレガントな加入”，对话完毕之后阿尔西德就可以加入了。阿尔西德的职业只有“特工”（エージェント）一种，无法转职，如果有人愿意花大力气培养他那可真的叫“有爱”了。

莫布兰（モンブラン）

前作中的莫古利族同伴莫布兰是本作中哈迪的哥哥，在本作中他同样是可以加入的。如果已经取得了“魔人のペンダント”（完成任务“カモア・カップ”后得到）、“统治者のヘアピン”（完成任务“フロージス・カップ”得到）和“死天使のピアス”（完成任务“梦へのステップ”得到）3种神兽饰品，那么通关后在酒吧中就会出现一项RANK49的新任务“仲间募集クポ”，接下任务后前往指定地点バティストの丘就可以使莫布兰加入（只是发生剧情，不用战斗）。完成此任务后，酒吧中还会多出一个莫布兰的相关任务“モンブランの花嫁”。

弗丽梅尔达（フリメルダ）

女剑士弗丽梅尔达是本作中的又一位隐藏角色，要令她加入必须完成从“少しばかり不调です”开始到“おり重なる想い”为止的一连串任务，并且队伍中必须有女主角阿黛尔，具体方法请见表1。

完成以上5个连锁任务之后，弗丽梅尔达就会变回原来的样子并加入队伍（一开始就会“二刀流”技能）。在其加入后会出现新任务“生きる道”，在这个任务中要让弗丽梅尔达与剑客ギィ单挑，如果能力不够的话还是有点难度的，要注意及时补充HP。

阿黛尔隐藏职业“エアレス”全技能出现方法

上一辑中为大家介绍了女主角阿黛尔的隐藏职业“エアレス”的获得方法。这个职业的所有技能都是附带在特殊武器上的，而这些特殊都要完成相关的任务才能出现。在上一辑中初步提到了这个职业的专用隐藏武器的获得方法，那就是前往酒吧中阅读免费报纸发现一些小道消息令隐藏任务出现。也许有的玩家已经发现了很难在酒吧中读到这些情报，其实在这里有一个重要的条件（这也是上一辑中由于时间关系而遗漏介绍的，如果给大家造成了不便，在此深表歉意），那就是要将上一个取得的专用隐藏武器上的技能MASTER，否则就算再怎么刷任务也无法让情报出现。当情报出现后前往指定地点会出现隐藏任务，完成任务后就可以得到附带“エアレス”相关技能的新武器。

表1

连锁任务1	少しばかり不调です	RANK11	任务中的选项选择任意答案都不会影响弗丽梅尔达的加入。
连锁任务2	そぞろすずしき夜	RANK19	僵尸弗丽梅尔达会拜托众人帮她寻找一位叫做ルク・サーダルク的骑士。
连锁任务3	强きを求めし者	RANK33	战斗，在保护东方剑客ギィ的同时打倒敌人。
连锁任务4	おぞましき怪物	RANK39	此战的敌人就是弗丽梅尔达要找的骑士，战斗中僵尸弗丽梅尔达会作为NPC参战，完成后可以得到神兽饰品。
连锁任务5	おり重なる想い	RANK42	有两场战斗，先要在ナザン废坑调查物品取得“湿地の魔女の药”，之后再去クシリ沙漠发生战斗。

表2

技能	武器	任务	地点
ヴァイオラ	ティブタップトゥ	消えた友	ルピ山
たすけてくれー	ベルモット	クジラのヒゲ	ゼドリの森
ラディリス	青のエーヴァ	眠れぬ森の美女	モーラベルラの町
アムネジア	ナグラロク	アイセンの兽	アイセン平原
エクリプス	百式正宗	サイノカミのほこら	トラメディノ湿原
ハイロウ	チリジラデン	わざわいを呼ぶモノ	ゴーグの町
アデレイド	—	ルート发见!	ネーズロー地下道



神兽是本作中的一个新要素，也被厂商作为本作的一个重点来介绍，但其实它们在游戏中并没有多大的用武之地。本作中的神兽都是附带在饰品上的，这些饰品都可以令角色的物理和魔法防御力＋5。当角色装备了神兽饰品并在战斗中蓄满了必杀槽，就可以发动神兽了。游戏中的神兽饰品都要完成特定的任务后才会出现，具体获得方法如下。

名称	效果	获得方法
魔人のペンダント	召唤兽神ベリアス	完成任务"カモア・カップ"（只有在绿阳之月カモア的酒吧才能接收该任务）
背徳のコサージュ	召唤神兽マティウス	完成任务"グラス・カップ"（只有在灰秋之月グラス的酒吧才能接收该任务）
密告者の腕轮	召唤神兽シュミハザ	完成发现通往クシリ沙漠的井口后在ゴーグの町出现的即时任务"かけぬける鸟"（注1）
统治者のヘアピン	召唤神兽ハシュマリム	完成任务"フロージス・カップ"（只有在红秋之月フロージス的酒吧才能接收该任务）
暗黑のベロア	召唤神兽ファムフリート	完成任务"ゴーグ・カップ"（只有在紫冬之月ゴーグの町的酒吧才能接收该任务）
灵帝のブローチ	召唤神兽アドラメレク	完成任务"モーベルラ・カップ"（只有在青秋之月モーラベルラ的酒吧才能接收该任务）
不净王のカフス	召唤神兽キュクレイン	完成任务"オーダリア・カップ"（只有在赤阳之月フロージス或ゴーグ的酒吧才能接收该任务）
死天使のピアス	召唤神兽ザルエラ	完成任务"梦へのステップ"
轮回王のリング	召唤神兽カオス	完成任务"ロアル・カップ"（只有在空冬之月カモア、グラス或モーラベルラ的酒吧才能接收该任务）
断罪のチョーカー	召唤神兽ゼロムス	完成任务"サンクルール 五王"（通关后出现）
灵树のフリンジ	召唤神兽エクスデス	完成任务"ユトランド・カップ"（在黄夏之月出现）
圣天使の羽饰り	召唤神兽アルテマ	完成任务"おぞましき怪物"
戒律王の指轮	召唤神兽ゾディアーク	完成デュアルホーン相关的所有任务（要通关后才会全部出现，最后一个任务是争いのない世界）

注1 RANK39的"不可解な地"是一项比较特殊的任务，任务的地图中有4个井口分别位于4个方向，每次进入地图后它们会随机出现几个，调查井口后可以通往其他地方。其中北边的井口通往ゴーグの町，南边的通往ネーズロー地下道，西边的通往サンダルサ断崖，东边的通往クシリ沙漠。游戏中部分任务的出现都和井口的发现情况有关。



陆行鸟相关任务

游戏中有几个"チョコボフリーク"相关的任务需要玩家将指定颜色的陆行鸟带给饲养员才能完成，任务名后面的颜色为指定的陆行鸟颜色。捕捉陆行鸟需要职业"陆行鸟士"（チョコボ士），在战斗中只要将陆行鸟打到濒死状态，让陆行鸟士靠近它们就会出现特殊指令，这样就可以抓住陆行鸟了，而陆行鸟士的能力也是由其抓住的不同颜色的陆行鸟来决定的。另外需要注意的是，陆行鸟不能有异常状态，否则是无法捕捉的。

陆行鸟的出现场所是有规律的，在酒吧中听取传闻时有时会听到与它们的出现地点

和月份的相关情报。根据传闻中的记载表示，黄色陆行鸟在绿阳之月的タルゴの森、灰秋和空冬的ゴーグの町出现；黑色陆行鸟在紫冬的ルビ山和绿阳的ガレリア洞窟出现；绿色陆行鸟在绿阳的ゼドリーの森出现；茶色陆行鸟在绿阳的アルダナ山出现；白色陆行鸟在绿阳之月的ルビ山出现；红色陆行鸟在灰秋的クシリ沙漠出现。在传闻中记载的月份去指定地点地图上就会出现魔物图标，战斗中就会遇见陆行鸟了。需要注意的是，就算在指定的月份去指定地点，魔物图标也不一定会出现，这样就必须等下次再去看了。如果想让时间快速流逝令陆行鸟出现的月份到来，可以去湿原的小屋睡觉，一睡就可以过 20 天。

在执行“チョコボ フリーク”相关任务时，只要将骑着指定颜色陆行鸟的陆行鸟士派遣出去就可以完成任务。当然，任务完成后陆行鸟也会被“没收”。

全《月刊ボンガ》关联任务完成条件



《月刊ボンガ》是伊瓦利斯的著名八卦杂志，在游戏中的每个月都会出现与月份对应的《月刊ボンガ》相关任务，其中有一些完成方法比较特殊，在这里将它们一一介绍给大家。需要注意的是，有部分任务需要先通过主编的面试然后到其指定的下一个地点发生战斗任务才算完成，在其给出地点后必须快速赶到指定，否则就无法继续任务。如果任务失败了也不要紧，下一年的同期还是会出现的。

月刊ボンガ　金夏号	RANK 22
地点	バティストの丘
胜利条件	找到 3 个宝物
法律	通常攻击禁止
报酬	1750Gil、思い出し草

完成方法

宝物都是埋在地下看不见的，当移动到埋藏有宝物的地点附近时会有“探知机反应”的特殊指令出现，选择后可以进行挖掘，挖到 3 个以后任务完成。

月刊ボンガ　银夏号	RANK 18
地点	グラスの町
胜利条件	保护主编的同时打倒敌人
法律	模仿禁止
报酬	3000Gil、爱のフライパン×4、亀の甲罗×2、ディプレーウ青铜×7

完成方法

达成胜利条件即可。

月刊ボンガ　灰秋号	RANK 22
地点	カモアの町
胜利条件	率先赶到ガルミア广报身边
法律	飞行道具禁止
报酬	3890Gil、ラド亚铅×2、にごった粘液×2

完成方法

达成胜利条件即可，速度越快越好。

月刊ボンガ　青秋号	RANK 34
地点	バティストの丘
胜利条件	敌全灭
法律	弱者爱护
报酬	6970Gil、オニオン×1

完成方法

达成胜利条件即可，过关后可以得到“天阳のテオルボ”。

月刊ボンガ　红秋号	RANK 38
地点	モーラベルラの町
胜利条件	保护主编的同时敌全灭
法律	神兽召唤禁止
报酬	2Gil

完成方法

先选最后一项通过面试，然后去タルゴの森发生战斗。

月刊ボンガ　紫冬号	RANK 43
地点	モーラベルラの町
胜利条件	保护社长和主编的同时打倒敌人
法律	神兽召唤禁止
报酬	2Gil

完成方法

选择最后一项通过面试，然后去フロージスの町发生战斗。

月刊ボンガ　黑冬号	RANK 19
地点	モーラベルラの町
胜利条件	调查最具人气的心愿
法律	通常攻击禁止
报酬	8750Gil、アダマン合金×3、ヘデキウムの花×1

完成方法

去每一户人家门口和街道上每一个人身边选择“キキコミ”听取居民们的新年心愿，然后把最受居民们欢迎的心愿（许这个愿望的人最多）告诉主编就可以完成任务。（笔者的答案是“健康”，答案是否随机还未作进一步确认。）

月刊ボンガ　空冬号	RANK 31
地点	モーラベルラの町
胜利条件	保护主编打倒敌人
法律	通常攻击禁止
报酬	2Gil

完成方法

先选择“……フッ”通过面试，然后去デルガンチュア遗迹打倒全部敌人。

月刊ボンガ　绿阳号	RANK 29
地点	モーラベルラの町
胜利条件	遵守法律敌全灭
法律	禁止被偷盗
报酬	2Gil

完成方法

先选择“ステキです”通过面试，然后去フロースの町战斗发生战斗。注意此战中一定要遵守法律，否则无法达成胜利条件，而法律也非常BT……

月刊ボンガ　桃阳号	RANK 15
地点	ゼドリーの森
胜利条件	在树根上放5个罐子
法律	突刺武器禁止
报酬	2730ギル、铳身支齿车×3

完成方法

靠近树根出现特殊指令，在5个树根上放上罐子就可以过关，无需打倒敌人。

月刊ボンガ　赤阳号	RANK 12
地点	タルゴの森
胜利条件	-------
法律	-------
报酬	1230Gil、ラド亚铅×9、モルボル酒×3

完成方法

去商店做售货员，要根据顾客的要求选择正确的装备，顾客的要求都是随机出现的，由于篇幅关系在这里就不将要求的正确答案罗列出来了。如果选择了正确的装备顾客就会满足，根据顾客的满意情况表现可以得到不同的奖励，让10人满足可以得到“エウレカ结晶”，8～9人满足则可以得到“エリクサー”。

月刊ボンガ　黄夏号	RANK 30
地点	モーラベルラの町
胜利条件	保护主编的同时打倒敌人
法律	席克爱护
报酬	2Gil

完成方法

先选择“おおっ！ラブリ～ボイス！”通关面试，之后去フロージスの町发生战斗。





招募任务

招募任务一共有14个，这个系列的任务目标就是到达任务地点后，将队伍中符合要求的队员派遣出去数天即可。不过有些任务的要求比较绕圈子，不想动脑筋的朋友可以看一下下面所列出的答案。

RANK	任务	所需职业
2	スタッフ、急募!	ヴィエラ
5	メイスみがき、急募!	绿魔道士、炼金术士、セージ
7	まつり实行系、急募!	曲芸士、トリックスター
12	炮击主、急募!	炮击士
13	木こり	ヴァイキング
14	护卫&助手、急募!	レンジャー
16	せんせい、急募!	学者
16	木工、急募!	ヴァイキング、チョコボ士
16	メイド、急募!	ヴィエラ（白魔道士）、导士
18	铳のテスター、急募!	铳使い
18	チョコボーイ、急募!	チョコボ士
22	お手伝い、急募!	炼金术士
35	夜舞台より、急募!	ホワイトモンク
26	音乐出来る人、急募!	动物使い



初期高级宝箱得到法

在本作中，大部分区域都会有高级宝箱出现，这些宝箱的外表看起来像紫色的魔法罐子，里面装的一般都是高级装备或者是素材。不过它们虽然在初期战斗时就会出现，但是大部分都处于陡峭的地势，有一些即使跳跃能力再高也无法得到它们，而无视地形移动的“妖精の靴”又要在后期才能得到，怎么办呢？其实这里我们可以使用本作召唤复活的特性，首先让我方一个成员死亡，然后利用道具或是魔法将它在高处复活，这样就可以够得着这些高级宝箱了。

全屏三刀流

《FFTA2》中的技能平衡性设定还是相当不错的，每个职业都有其固定的特色，一般来说不会有特别强的职业和技能出现。当然，后期破坏平衡性的招术也是存在的，比如下面要介绍的最强打法——全屏三刀流秒杀战术。

首先说一下原理，所谓的全屏三刀流其实就是指在装备忍者S技“二刀流”的情况下使用导士A技“大魔法”中的“マジックバースト（魔法与武器连续攻击）”这招发动全屏幻术。由于“マジックバースト”后续武器攻击的判定是以先前魔法攻击的对象为准，所以就产生了在幻术攻击之后又能对每一个敌人连续攻击两下的情况出现。

说完了原理，下面我们说说具体实现方法。首先导士和忍者只能是人类才能使用的职业，所以能应用这个打法的队员必须是人类。并且，他需要满足以下五个条件。

1. 忍者、幻术师、导士转职可能（共需白魔法×4+黑魔法×4+盗む×4）。
2. 忍者S技“二刀流”MASTER（罗月传武·需要技能点990），并装备。
3. 导士A技“マジックバースト”MASTER（エダローア圣典·需要技能点550），并装备。
4. 至少能够使用1个幻术，无需MASTER。
5. 转职为幻术师，装备两根魔杖。

全部准备完毕之后就可以出战了。“マジックバースト”无需消耗MP，但是幻术却依然需要消耗大量MP，所以我们必须凑齐1个幻术的MP才能使出这个强力技能。按照每回合10点的补充量来计算，必须每3回合才能使用一次，的确太慢了，怎样快速地补充MP就成了这套打法的关键。使用道具补充是一个快速有效的办法，但毕竟MP药数量有限，不是长久之计，于是我们就只好利用导士的两个技能——“MPチャース”（邪解禁书·需要技能点350）和“ダメーヅMP回复”（黑の

ローブ·需要技能点350）来解决了。前一个技能是凭空回复MP，每次可以补充20点左右，算下来2回合即可使用一次幻术。后一个技能是被攻击的同时可以回复等伤害的MP，需要配一名速度较快的近身攻击型角色使用，也就是自残，第一回合补充的MP估计就足够一局的施放了。当然还可以通过其它方法回复HP，比如使用邦加族“ウォリアー”职业的技能“マジックブレイク”，这虽然是损伤MP的技能，但只要装备了带属性的武器，再给想要回复MP的人类装备同属性吸收的衣服就可以快速回复MP了。

此战术实施时最好再配合一名时魔道士，使用技能“クイック”（附带武器トールロッド·需要技能点400）来争取更多的行动机会。一般40级左右的角色使用“全屏三刀流”一次就可以伤敌200左右的HP，两次就足够秒杀敌人了。如果针对不同的敌人使用弱点属性的幻术或者装备高物攻的杖，效果会更好。不过毕竟是破坏平衡性的打法，是否会降低游戏的乐趣还需玩家自己定夺了。

无限金钱BUG

估计是本作系统设计得太为复杂，BUG的数量还真不少。还好目前爆出的BUG皆为良性，还没有恶性BUG出现。其中最为夸张的就是这个刷钱BUG了，不过本作不缺钱倒是真的。

实现这个BUG首先需要两个可以同时装备多个的首饰，比如说“金のアミュレット”。如果这个首饰有两个以上，则将多余的首饰装备在别人身上，只留下两个在道具栏里。接着将任意一名队员的装备清空，然后装备上这个首饰。你会发现虽然我们只有两个首饰，但实际上却可以一直装备下去，直到将装备栏全部装满。此时进入商店，将这个首饰卖出（虽然装备着，但依然可以卖），如果你当前身上的金钱数大于多出来的首饰的总卖价（比如装满5个装备栏就是多出3个首饰），则只要卖出你想要得到的首饰数，就可以花卖价实实在在地得到这个数量的首饰（“金のアミュレット”即使合成了也只能购买一个，利用这个BUG就可以无限购买了）。如果你当前的金钱数小于多出来首饰的总卖价，则只要在选择卖出数量的时候按下方向键“←”然后确定即可得到99999999的最大金钱了，注意加钱的时候会有些卡。



本次研究到这里就结束了。下面为大家送上一副国内玩家自己绘制的同人漫画，希望大家喜欢。

同人漫画欣赏





秘技

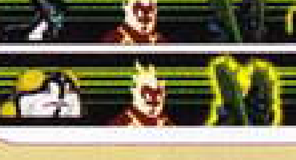
PSP Ben10 地球保卫者

美 版 游戏原名 Ben10 Protector of Earth



◆隐藏密码

在游戏的大地图画面(选关画面),按下Start键调出菜单,选择Extras,然后再选择输入密码(Enter Secret Code)。按照下图的密码输入可获得对应效果。注意输入成功后如果要开启效果,还必须到Secret选项中选择。

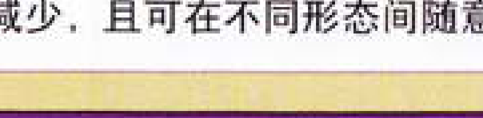


1 获得暗黑英雄的服装

2 获得"DNA力量"的服装

3 无敌

4 变身槽不会自动减少,且可在不同形态间随意切换



5 直接解锁所有变身形态

6 直接获得全部必杀技

7 开启全部关卡

PSP 星球大战前线

日 版 游戏原名 Star Wars:Battlefront

◆勋章获得

在单人游戏或多人游戏中,完成特定的任务后就能获得勋章。



勋章名称	获得方法
Renegade leader	完成战役模式
galactic overlord	完成征服模式
hero vanquisher	杀死过10个英雄
conqueror supreme	赢得过每张地图
conqueror(bronze)	赢过5场战斗
conqueror(silver)	赢过15场战斗
conqueror(gold)	赢过30场战斗
flag carrier (bronze)	夺取过5面旗帜
flag carrier (silver)	夺取过15面旗帜
flag carrier (gold)	夺取过30面旗帜
multiplayer maverick (bronze)	多人对战击倒过50人
multiplayer maverick (silver)	多人对战击倒过150人
multiplayer maverick (gold)	多人对战击倒过300人

勋章名称	获得方法
Jedi Master (bronze)	扮演英雄时击倒过25人
Jedi Master (silver)	扮演英雄时击倒过75人
Jedi Master (gold)	扮演英雄时击倒过150人
Tank Buster(bronze)	摧毁过10辆车辆
Tank Buster(silver)	摧毁过25辆车辆
Tank Buster(gold)	摧毁过50辆车辆
rogue leader(bronze)	摧毁过10架星战战机
rogue leader(silver)	摧毁过30架星战战机
rogue leader(gold)	摧毁过60架星战战机

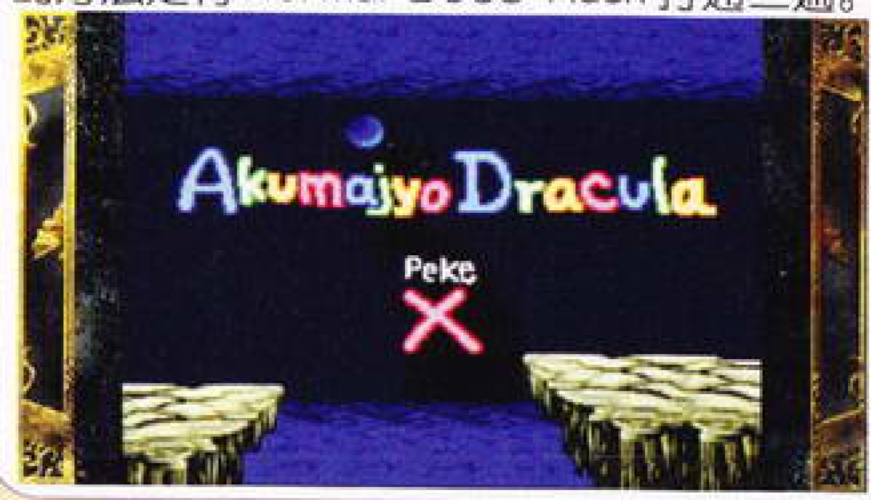
PSP PlayStation Portable

恶魔城X 历代记

美版 | 游戏原名 Castlevania The Dracula X Chronicles

◆隐藏游戏

游戏中除了原版《血之轮回》与《月下夜想曲》之外，还有一个叫做《恶魔城Peke》的游戏。这个游戏是在玩PC-E原版《血之轮回》放错了系统卡时出现的小游戏。它出现的方法是将Normal BOSS Rush打通三遍。



◆保留装备

在复刻的《月下夜想曲》中，游戏初期进入死神所在的房间会被收走。如果玩家输入X-X!V''Q作为名字，那么可以在死神所在房间的前一个房间将所有装备脱下，并被房间中的巨狼撞飞，就可以直接飞过死神的房间而不被收走装备。另外一个方法则适用于不使用特殊名字的情况：在走入死神房间的一刹那按下△键后退，可以不触发情节就退出房间。如此反复数次直到背景音乐消失，这时就可以大摇大摆地走过死神所在的房间，它是不会出现的。

NDS Nintendo DS

房车大赛 制造与竞赛

美版 | 游戏原名 Race Driver:Create & Race

◆作弊密码

进入菜单的Extras选项并选择Cheat Codes，然后输入表中密码即可获得作弊效果。



密码	效果
505303	不会受到伤害
171923	自由驾驶
761492	获得所有冠军
112337	获得所有奖励
942785	开启所有挑战
611334	简单驾驶模式

金手指

本栏目中将会为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS Nintendo DS

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

日版 | 游戏原名 ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア

◆ Game ID：A6FJ ccb201f8

金钱最大	
0212E63C	05F5E0FF

部落技能点(CP)最大	
1212E640	0000270F

任何技能战后Master	
520B9CF4	E201C0FF
020B9CF4	E3A0C0FF
D2000000	00000000

主角HP值最大	
1212C094	000003E7
1212C096	000003E7

法律无效	
2212E8E6	00000000

敌方可操纵	
020C14B8	E3A00000

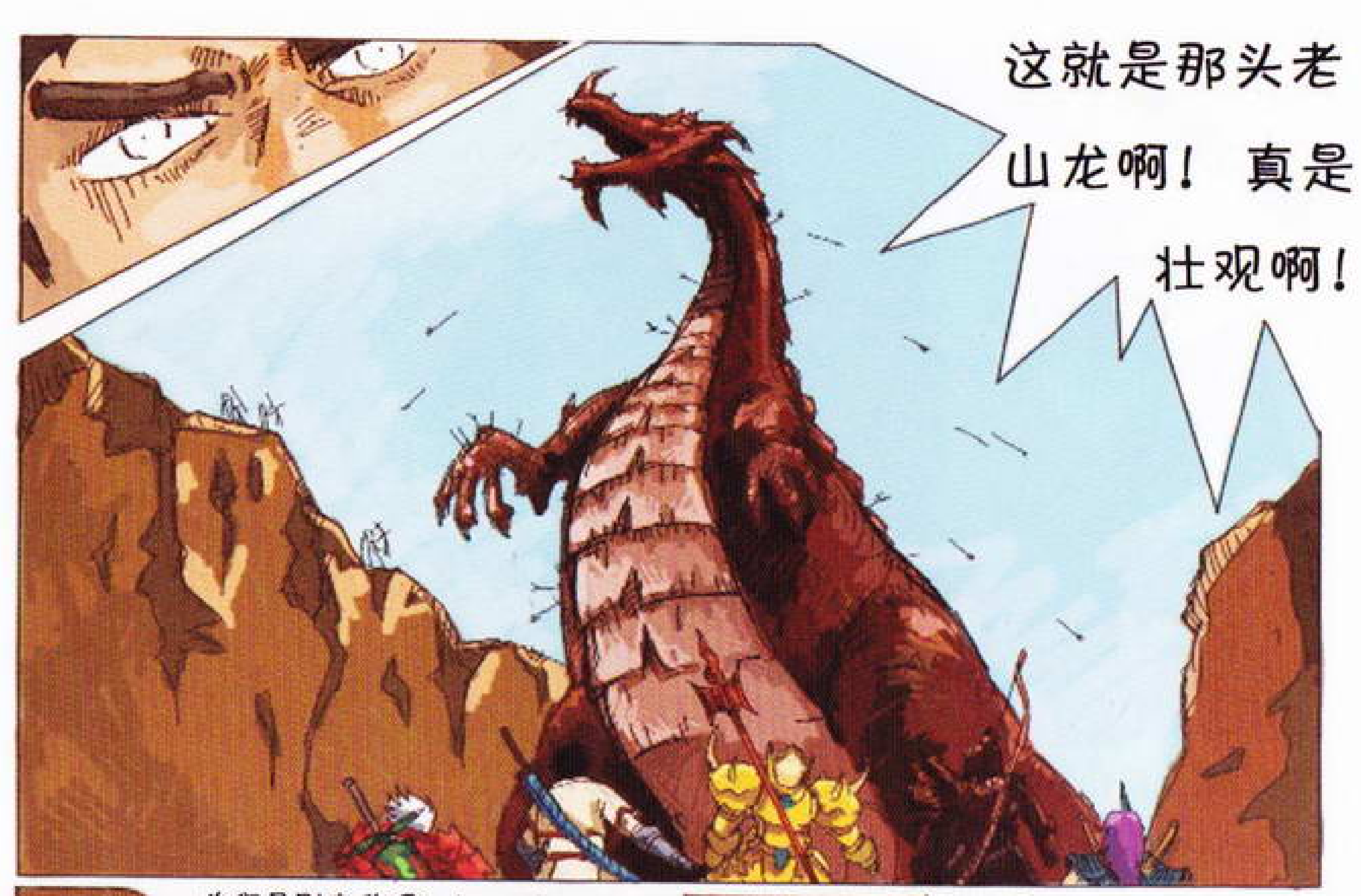
拍卖必胜	
92294DE8	00000401
22294DEA	00000023
D0000000	00000000

战斗经验值×4	
520B7040	E1A04001
020B7040	E1A04101

狩猎季节 第6话

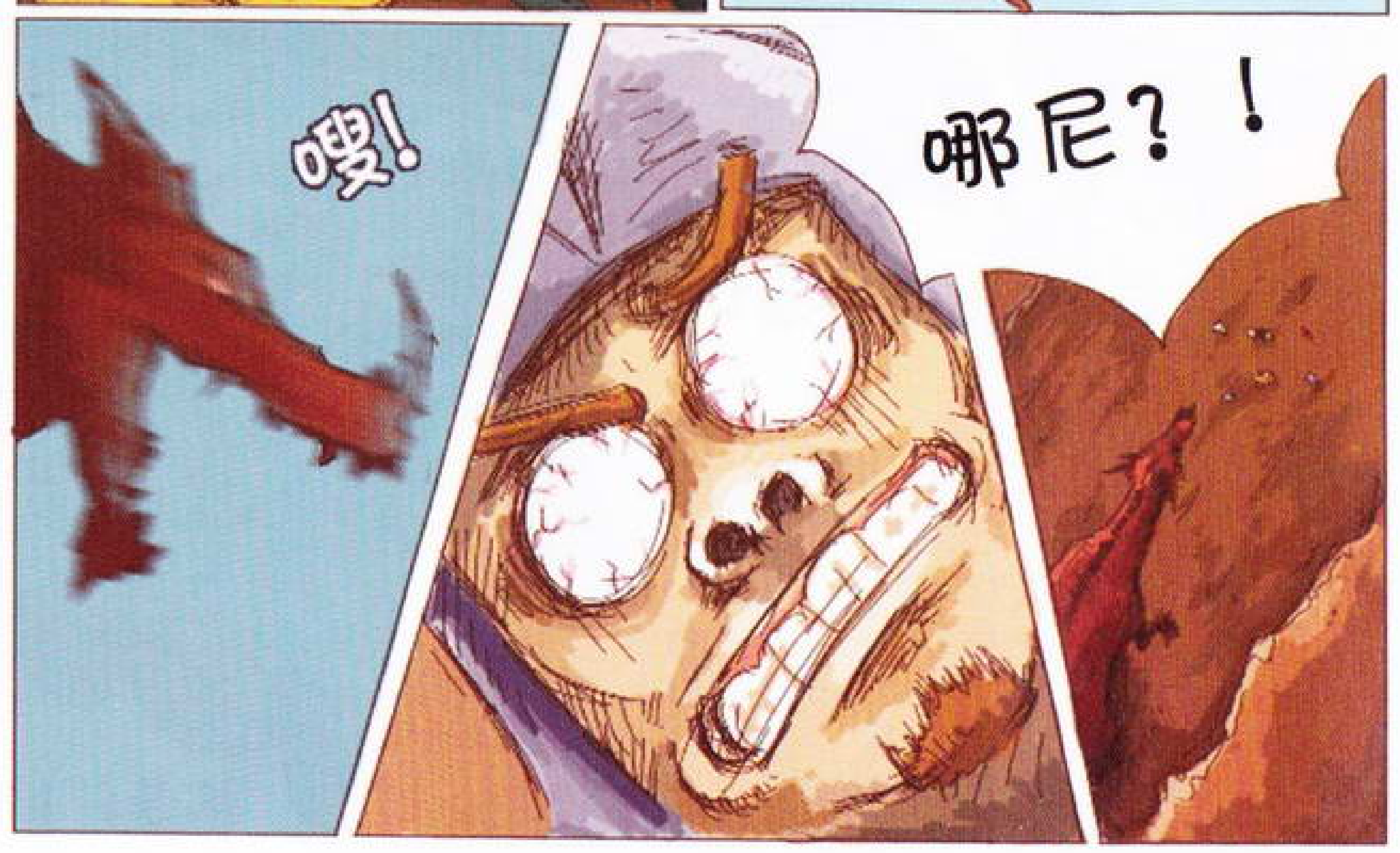


绘 licut


这就是那头老
山龙啊！真是
壮观啊！


你们是刚来的吧？！
这家伙已经狂怒了，
弓箭都快伤不
了它了！


吼！！


嗖！
哪尼？！

快闪开啊！！

轰隆

可恶啊 这家伙
体积实在是太大了
不好下手啊！

什么？！

队长别怕！
我来了！

我的裤带还
……

阿男你个
猪头三，老子
要砍了你

吃我一刀！！

嗷呜！！

队长！！



作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

NDS的《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》和《雷顿教授与恶魔之箱》可以说是本月底最值得关注的掌机游戏，前者在日本的号召力自然不用多说，而后者也凭借着前作的超高人气和素质受到了玩家们的热切期待，两款作品的预约情况都非常火爆，毫无疑问将在年末商战中扮演重要角色。另外一款不能忽略的游戏是分两个版本发售的《流星洛克人2》，在低龄玩家中还是挺有人气的。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格（中文名下方的是日/英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2007年11月19日			
马里奥聚会DS Mario Party DS	Nintendo	ETC	29.99美元
2007年11月20日			
最终幻想XII 亡灵之翼 Final Fantasy XII：Revenant Wings	Square Enix	RPG	29.99美元
2007年11月22日			
右脑育成IQ训练师 与宠物同乐的IQ课程 右脑育成IQブリーダー ペットと仲良くIQレッスン	Mega House	ETC	3800日元
古代王者 恐龙王者 7块碎片 古代王者 恐龙キング 7つのかけら	SEGA	TAB	4800日元
兽神演武DS 兽神演武DS	Maxtra Games	ACT	4980日元
超简单簿记入门DS 超かんたん簿记入门DS	IE Institute	ETC	3800日元
勇者斗恶龙IV 被引导的人们 ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	Square Enix	RPG	5490日元
描红记忆 成人汉字练习 完全版 なぞっておぼえる 大人の汉字练习 完全版	Now Production	ETC	3800日元
哈利·波特与凤凰社 ハリー·ポッターと不死鸟の骑士团	EA	ACT	4800日元
似懂非懂汉字DS 读めそうで读めない汉字DS	TDK Core	ETC	3800日元
流星洛克人2 狂战士×忍者 流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ	Capcom	A·RPG	4800日元
流星洛克人2 狂战士×恐龙 流星のロックマン2 ベルセルク×ダイナソー	Capcom	A·RPG	4800日元
偶像小狗 音乐频道 随身时尚 ワンタメ ミュージックチャンネル どこでもスタイル	Capcom	ETC	3800日元
2007年11月29日			
Yes！美丽祭师二人组5 Yes！プリキュア5	NBGI	ACT	4800日元
股票买卖交易员 NEXT 株式卖买トレーナーカブトレ！NEXT	Konami	SLG	4300日元
猫猫2 猫猫公园 キャッツ2 だいすきにゃんにゃんパーク	UbiSoft	ETC	4800日元
降魔灵符传伊津奈2 降魔灵符传イヅナ 贰	Success	RPG	4800日元
SIMPLE DS系列 Vol.16 猜谜3000问 SIMPLE DSシリーズ Vol.26 THE クイズ30000问	D3 Publisher	ETC	2800日元
SIMPLE DS系列 Vol.27 密室脱出 推理番外篇 SIMPLE DSシリーズ Vol.27 THE 密室からの脱出～THE 推理番外编～	D3 Publisher	AVG	2800日元
脑内美容 IQ补给DS2 畅快王决定战 脑内エステ IQサプリDS2 スッキリキング决定战	Spike	ETC	3980日元

不幸蝙蝠 莫利利的不快乐计划 フコウモリ モリリーのアンハッピーぷろじぇくと	NBGI	ETC	4800日元
每日新闻创刊135周年计划 每日新闻1000大新闻 毎日新闻创刊135周年プロジェクト 毎日新闻1000大ニュース	SEGA	ETC	3800日元
游戏王对战怪兽 世界锦标赛2008 游戏王デュエルモンスターズ WORLD CHAMPIONSHIP 2008	Konami	TAB	4980日元
雷顿教授与恶魔之箱 レイトン教授と悪魔の箱	Level-5	AVG	4800日元
历史群像提供 无所不知战国王 历史群像presents ものしり战国王	Global A Entertainment	ETC	3800日元
2007年12月6日			
打砖块DS アルカノイドDS	Taito	ACT	3800日元
银魂 银玉大冒险 阿银转职救世界 银魂 银玉くえすと 银さんが转职したり世界を救ったり	Banpresto	RPG	4800日元
K-1世界冠军杯 绝对王者育成计划 K-1 WORLD GP 绝对王者育成计画	D3 Publisher	SLG	4800日元
修身养性的成人DS涂鸦本2 こころを休める大人の涂り绘DS2	Ertain	ETC	3800日元
兽神传 终极野兽战士 兽神传 アルティメットビーストバトラーズ	Konami	TAB	5980日元
人生游戏Q DS 昭和篇 人生ゲームQ DS 昭和のデキゴト	Takara Tomy	TAB	4800日元
人生游戏Q DS 平成篇 人生ゲームQ DS 平成のデキゴト	Takara Tomy	TAB	4800日元
无瑕传说 テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	5800日元
交朋友吧！魔法交换日记 ともだち作ろう！魔法のこうかん日记	Ertain	ETC	3800日元
口袋棒球10 パワプロクンポケット10	Konami	SPG	4980日元

PlayStation Portable

2007年11月22日			
Air Air	ProtoType	AVG	4800日元
2007年11月29日			
魔界战记 携带版 通信对战开始 魔界战记ディスガイア PORTABLE 通信対战はじめました。	日本一Software	S・RPG	2800日元
2007年11月30日			
职业进化足球2008 Pro Evolution Soccer 2008	Konami	SPG	29.99欧元
2007年12月6日			
横行霸道 罪都故事 グランド・セフト・オート バイス シティストーリーズ	Capcom	ACT	4980日元
大众高尔夫 携带版2 みんなのGOLFポータブル2	SCEJ	SPG	4800日元
啪嗒嘭 PATAPON	SCEJ	SLG	4980日元
寂静岭 零 サイレントヒル ゼロ	Konami	ACT	4980日元
勇者别嚣张 勇者のくせになまいきだ。	SCEJ	SLG	3980日元
麻将霸王携带版 段位对决 麻雀霸王ポータブル段级バトル	每日Communication	TAB	3800日元
迷宫制造者编年史 II クロニクル オブ ダンジョンメーカー II	Global A Entertainment	A・RPG	4800日元
2007年12月13日			
TALKMAN 旅游版 TALKMAN TRAVEL	SCEJ	ETC	4000日元

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆Levelup网站的"电玩书刊区"(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



模魂志 No.15

《机动战士OO》的播出将高达的热潮推向了另一高度，而作为前辈的《高达SEED》亦并未因此示弱，本辑当中将会为您展示《SEED DESTINY》里各王牌机体的精美模型制作；另外为了迎接即将到来的圣诞节日，本辑中将为您带来礼品选购以及自制礼物的一些小贴士；外加最新的PVC完成品以及成品玩具展示，丰富的内容依然值得您的期待。





11月23日 全国上市

游小说 第9期

《格兰蒂亚》、《最终幻想Ⅶ 星之彼端的少女》、《寂静岭2》、《战国BASARA2》、《质量效应》五大官方小说震撼出击，《寂静岭2》更是将在本期震撼结束。更有PS3恐怖游戏《忌火起草》一期完结的精彩小说供您欣赏。玛娜的《最终幻想Ⅷ》将于本期落下帷幕，而广受好评及期待的《奥丁领域》本期也将继续闪亮登场。





11月24日 全国上市

游戏城寨 LV37

本期特企：有多少爱可以胡来——业界复刻成风，你会不会感到厌倦？城寨茶馆：二十年风雨，任天堂荣归；私房话 / 1-1-1-1，一个人的节日；天下聚会报道全国各地玩家聚会活动情况；游戏映画馆 / 短暂的重逢——潜龙谍影2；城寨小百科 / 盘面上的战争；特别收录阿修罗、阿迪、Darkbaby、SOUL、罗炜等专栏文章。





11月26日 全国上市

最终幻想 Vol.1

160页16开+1CD

国内第一本为所有《最终幻想》迷准备的专门志！Vol.1收录《最终幻想》历代记、制作人北濑佳范传、《最终幻想XI》官方小说与设定资料，除此之外还有《最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书》详细攻略、《最终幻想XII 国际版》极限研究等精彩内容。另外，本书赠送《最终幻想水晶编年史》原声音乐CD。





11月29日 全国上市





精彩内容导视

Vol.76

游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本次为您收录的预告影像是来自Konami的《放课后少年》，希望您能够通过影像再一次忆起童年放学时那短暂而美妙的时光，再一次重拾起那份儿时的感动。



新作特搜队

全面网罗近期游戏，为您简介最新的作品信息！

本辑将为您演示《反叛的鲁鲁修》、《海豹突击队 战术打击》、《世界足球 胜利十一人 DS GOAL × GOAL》等9款作品，让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！



火热试玩区

今年冬季最受关注的恐怖大作《寂静岭 起源》终于正式发售了，小编乌冬将为您带去全面详细的影像报道。此外，还要为您推荐一款非常有趣的美版动作游戏《Ben 10 地球保卫者》。

这里为大家演示的这款名为《Ben 10地球保卫者》的作品虽然名不见经传，但是玩起来非常有趣。这款游戏是根据美国一个卡通动画改编而来，主角是一名能够变身为不同造型的热血少年，他要运用自己的超能力与来自宇宙各种外星敌的人展开战斗。想要知道这个少年英雄是如何与敌人战斗的吗？就请您来“火热试玩区”中看看吧！

《寂静岭 起源》无疑是这个冬天最值得期待PSP恐怖游戏大作，从之前公布的点点滴滴里我们可以了解到这将是对系列剧情完善至为关键的一作，因为本作所讲述的内容就和其名字一样，一切的人物和故事都回归到了原点。想要知道到底是什么原因使寂静岭这座宁静的小镇变成如此一个恐怖之地的吗？就请大家跟随我一起去看看吧。

本辑看点

《怪物猎人》小剧场 ——牵绊

还记得之前我们曾经展开的“《怪物猎人》情景短剧剧本征集”活动吗？有不少热心读者给我们投来了很多有趣的剧本。我们将在口袋光环中陆续挑选一些优秀剧本，为您演出一个个有趣的《怪物猎人》情景短剧。

这次我和乌冬将为您带去由柏琦撰写的《怪物猎人》情景短剧——牵绊，讲述的是一对猎人男女的相知相识的故事。

顺带一提，里面那个帅气的猎人哥哥是我扮演的哦，嘻嘻！



精选+中文，大作一网打尽！

电脑也玩NDSL游戏 鼠标感受触摸乐趣！



176款精选NDSL游戏ROM全赠送

3款可用NDSL模拟器+全面使用教程

15款大作详细攻略电子书

现已上市

各地报刊亭均有销售

用PC玩NDS游戏就是这么简单！

一书在手，其乐无穷！掌握PSP，就是这么简单！

“米饼教室”主持、“掌机王SP”小组亲力打造

最全面、最权威的PSP使用宝典



11月下旬
全国上市

ISBN 7-88527-169-5
9 787885 271695 >

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元